ANIMNSTER

ALL ABOUT ANIME & MANGA IN INDONESIA

MONTHLY/ Rp. 21.000 [P.JAWA]

VOL. 59 FEBRUARI

SAMURAI DEEPER KYO

キョウ

PEACEMAKER KUROGANE • BASILISK • AMAKUSA 1637 • SHANAOU YOSHITSUNE • NISHIMUKU SAMURAI • POSTCARD CALENDAR 2004

GOOD DAY, MONSTERS!

Janji. Sebuah kata yang mudah diucapkan, bahkan sangat mudah untuk diuntai dalam pikiran kita. Namun dalam realitasnya, justru kata ini menjadi salah satu hal yang paling sulit diwujudkan.

Parahnya lagi, sekali saja kata [baca: janji] itu sudah meluncur keluar dari mulut kita, tak bisa 'ditarik' kembali dengan alasan apapun. Bahkan pepatah kuno China berkata "Sekali kata terucap, seratus ekor kuda liar pun takkan mampu menariknya kembali".

Mengapa saya berbicara tentang 'janji' pada edisi awal tahun ini? Alasannya sederhana [namun sekali lagi, pelaksanaannya yang rumit!], karena kami menganggap inilah saat yang paling tepat untuk meng-*update* komitmen kami kepada para pembaca setia Animonster.

Memasuki usia 4 tahun, kami ingin lebih dewasa, bertambah profesional, dengan tanpa menanggalkan idealisme kami, dalam misi menjadikan Animonster sebagai bacaan 'suplemen' yang bisa membuat para penggemar anime-manga dan J-Culture lebih matang dalam pikiran dan pengetahuan.

Juga menjadi bahan referensi bagi para 'orang tua' agar bisa lebih mengerti bahwa keberadaan *anime-manga* tak selalu harus disikapi sebagai 'pengaruh buruk' bagi anak-anaknya. Bahkan jika memungkinkan, siapa tahu Animonster juga bisa menjadi bagian bacaan rutin yang mereka nikmati setiap bulannya ^_^

Salah satu janji 'kecil' kami pada tahun lalu adalah ingin mengangkat kembali tema *Ancient Japan*. Nah, kali ini kami hadir memenuhi hutang kami itu. Mungkin bakal masih banyak kisah bertema serupa yang belum juga bisa kami muat dalam edisi ini. Namun jangan cemas, karena kami punya niatan besar untuk menjadikan tema ini sebagai salah satu tema tetap Animonster setiap tahunnya! Jadi, kalau apa yang kalian mau belum bisa dipenuhi lewat 2 edisi ini, tunggu kehadiran *Ancient Japan* ke-3 pada tahun depan yach…

Joe Lesmana,
Who've made a solemn vow in front of his beloved ones to be faithful to his utmost treasure of life.



Collectible cards
Bonus Animonster #58

WHAT THE...?

'puss'



Tahun baru, smengat baru! ayo balik kerja...

ISSUE #59 FEB 2004

ANIMONSTER

ALL ABOUT ANIME & MANGA IN INDONESIA

CONTENTS

COMMON FEATURES

アニモンスター crew

Pimpinan Perusahaan: Wendy Chandra **Pimpinan Redaksi:** Jonathan Lesmana
Redaktur: Vita Elisheva **Design Consultant:** Teteh Geboy **Illustrator:** Li Julian, Caet Sith
Layout dan Desainer: Ipunk, Wawan **Editor:** Aditya Rai **Korespondensi:** Mona Hiragashi, Kattleen, Aditya **Reviewer:** Silver Wind **Kontributor:** Maeyama Machiko, Noir Ciel, Ferrum, Eve, Tyas, Ryuu Nagareboshi, Aoi Minami, Slasherbird, Chinmoku no Angel, Teteh Geboy
Public Relation dan Promosi: Ira Novita **Pemasangan Iklan:** Zha Lina [08161355959], Dicky [0818212385], Sahat Simatupang [0818944280], megindo@hotmail.com
Customer Care: 021-39830998, 39830999 **Koordinator Distribusi:** M. Izzan
Finansial dan Operasional: Jkt: Demetrius Na70 **Kritik dan Saran:** animonster@2.pacific.net.id
Alamat Redaksi dan Marketing: Surya Building, Lt. 12 Suite 1208, Jl. MH. Thamrin kav 9, Jakarta 10350, Telp. 021-39830998, 39830999, Fax. 021-39830996
Alamat Redaksi Bandung: Jl. Moh. Iskat 15A, Bandung 40171, Telp. 022-4203414, 4266344, Fax. 022-4266364
Rekening Bank:
a/n. PT. Megindo Tunggal Sejahtera, ac.: 777.0303.171, BCA Cabang Dago, Bandung
Penerbit:



POSTCARD CALENDAR 2004 • NISHIMUKU SAMURAI • SHANAOU YOSHITSUNE • AMAKUSA 1637 • BASILISK • PEACEMAKER KUROGANE

Salah satu serial dalam season akhir tahun ini yang langsung mengguncang dunia per-anime-an di Jepang, dan juga di luar negara tersebut, adalah sebuah serial yang bercerita tentang pasukan **Shinsengumi**. Judul anime itu adalah ***Peacemaker Kurogane*** yang ditayangkan mulai tanggal 7 Oktober 2003 lalu di stasiun **TV-Asahi** dan **KIDS STATION**. Serial ini diangkat dari sebuah manga berjudul ***Peacemaker*** karya **Kurono Nanae**, yang sudah memiliki banyak fans, dan terkenal karena *artwork*-nya yang luar biasa. Ketika majalah tempat *Peacemaker* diserialisasikan mengalami *merger* dengan majalah lain, serial ini kemudian berganti nama menjadi *Peacemaker Kurogane*. Jadi jangan heran kalau kamu menemukan dua judul untuk serial ini!

Anime *Peacemaker Kurogane* dibuat oleh studio **GONZO Digimation**, yang tentu saja, terkenal dengan *CG* dan efek visual mereka yang luar biasa. Sebelum ini, kita telah melihat hasil karya GONZO yang lain seperti *Last Exile*, *Final Fantasy: Unlimited* dan juga *Gate Keepers*. Sutradara dari anime ini, **Hirata Tomohiro**, baru sekali ini bertanggung jawab penuh atas sebuah serial anime. Sebelumnya ia lebih terlibat menjadi staf ahli dalam bidang animasi dan desain karakter dalam anime-anime seperti *Final Fantasy: Unlimited* dan juga *Melty Lancer OVA*. *Screenplay*-nya dibuat secara bersama oleh **Yamaguchi Hiroshi**, mangaka Gate Keepers dan konseptor orisinil **Argento Soma**, bekerja sama dengan **Hasegawa Naoko**, penulis naskah *Aa! Megami-sama* OVA dan pembuat *screenplay Armitage: Dual-Matrix*. Desain karakter *Peacemaker* dibuat oleh **Hayashi Akemi**, desainer untuk *Fruits Basket*, yang juga bertindak sebagai sutradara animasi serial ini. Musik *Peacemaker* yang sangat unik dan menggugah itu dibuat oleh **Oku Keiichi**, sedangkan **Kameyama Toshiki** menjabat sebagai *sound director*-nya.

Pada abad ke-19, terjadi pergolakan yang amat dahsyat di Jepang. Konfrontasi terjadi antara berbagai kelompok, dan juga antara pemerintah dengan para pasukan pemberontak ataupun pengacau. Saat itu, terdapat sebuah kelompok yang sangat legendaris dan memiliki nama besar dalam menghentikan kekacauan dan menyingkirkan kelompok-kelompok lain yang membuat kekacauan tersebut. Kelompok tersebut adalah pasukan **Shinsengumi**, yang terkenal karena kode kehormatan, kemampuan bertempur dan juga strategi mereka. Shinsengumi terdiri dari para samurai yang hebat, ditakuti oleh lawan, dan dihormati oleh semua orang lain. Tahun 1864, hiduplah seorang remaja cowok berusia 15 tahun yang bernama **Ichimura Tetsunosuke**. Cowok yang akrab dipanggil Tetsu ini hanya hidup berdua dengan kakak laki-lakinya, **Ichimura Tatsunosuke**. Mereka telah menjadi yatim piatu, dan Tetsu bahkan melihat sendiri bagaimana ayahnya dibantai oleh samurai lain di depan matanya sendiri. Sejak saat itu Tetsu menjadi bernafsu untuk membalaskan dendam ayahnya, dan ia berlatih mati-matian untuk menjadi samurai yang hebat. Sayangnya, Tetsu memiliki tubuh yang lebih kecil dari para remaja seusianya sehingga ia sering diremehkan. Kakaknya, Tatsu, adalah bendahara dari kelompok Shinsengumi, dan dari dialah Tetsu sering mendengar tentang kehebatan pasukan tersebut. Tetsu pun ingin bergabung dengan Shinsengumi untuk menjadi lebih kuat, sehingga akhirnya ia dapat mencari samurai yang telah membunuh ayahnya. Ketika ia ingin mendaftarkan dirinya ke Shinsengumi, ia ditolak dan bahkan direndahkan, sehingga Tetsu pun menjadi amat marah. Ia sesumbar bahwa ia bisa mengalahkan jagoan andalan pasukan tersebut, **Okita Souji**. Ketika sedang mengamuk itu, seorang remaja manis berambut panjang datang dan mengajaknya mengobrol. Mendengar tekad Tetsu yang tak tergoyahkan itu, remaja yang membawa binatang peliharaan berupa babi yang ia beri nama **Saizou** itu pun mengajaknya ke markas Shinsengumi untuk membuktikan bahwa ia benar-benar bisa menang melawan Okita Souji. Remaja itu disambut dengan sangat hangat oleh **Kondou Isami** sendiri... yang ternyata adalah Okita Souji! Tetsu pun harus melawan cowok manis yang kelihatan lembut dan tidak berbahaya itu. Ketika Tetsu sedang dalam keadaan terdesak seorang samurai menghentikan

PEACEMAKER

pertarungan mereka berdua dengan kehadirannya yang berwibawa. **Hijikata Toshizou**, samurai tersebut, menegur Souji atas pertarungan yang dianggapnya sia-sia itu. Semangat Tetsu sedikit menarik perhatian para anggota Shinsengumi yang lain. Malam itu, Tetsu pun diam-diam diajak untuk melihat bagaimana Shinsengumi menjalankan misi mereka dalam mengatasi kekacauan. Cowok itu *shock* melihat cara para anggota pasukan yang tidak pandang bulu dalam membunuh orang-orang yang menghalangi mereka. Tapi akhirnya ia berhasil meyakinkan semua orang bahwa ia dapat menjadi bagian pasukan Shinsengumi yang berguna. Maka dimulailah perjalanan Tetsu untuk menjadi lebih kuat dan hebat. Lalu apakah Tetsu dapat menemukan samurai yang membunuh ayahnya? Dan bagaimana kelanjutan cerita ini? Kalian tonton saja sendiri ya!

Peran-peran dalam *Peacemaker Kurogane* diisi suaranya oleh sederetan *seiyuu* yang sudah memiliki nama, dan sangat familiar bagi para fans anime. Banyak di antara mereka yang sudah pernah bekerja sama sebelumnya dalam berbagai serial anime lain, sehingga kolaborasi mereka dalam *Peacemaker* sudah terjamin kualitasnya. Ichimura Tetsunosuke, tokoh utama kita yang mati-matian ingin menjadi anggota Shinsengumi, diisi suaranya oleh **Kobayashi Yumiko** [Dan Taichi - *Tennis no Oujisama*, Watanabe Poemi - *Puni Puni Poemi*]. Kakaknya yang baik hati dan amat menyayangi Tetsu, Ichimura Tatsunosuke, diperankan oleh **Ueda Yuuji** [Akutagawa Jirou - *Tennis no Oujisama*, Tomoe Takeshi - *Project: ARMS*]. **Saiga Mitsuki** [MAKUBEX - *GetBackers*, Jun - *Mazinkaiser* OVA] bertanggung jawab atas peran Okita Souji yang lembut, manis, tapi juga sangat berbahaya dalam pertempuran. *Seiyuu* bersuara berwibawa, **Nakata Jouji** [Alucard - *Hellsing*, Kakusei - *Shinchoukyouryo ~ Condor Hero*], mengisi suara Hijikata Toshizou yang sangat dihormati semua orang. Peran **Yamazaki Suzumu** yang sangat setia kepada Hijikata dihidupkan oleh *seiyuu* bersuara elegan, **Sakurai Takahiro** [Kakusei-Loki - *Matantei Loki RAGNAROK*, Di - *Vie Durant*]. Sedangkan **Yamaguchi Kappei** [Inuyasha - *Inuyasha*, Enki - *Juuni Kokki*] mengisi suara **Nagakura Shinpachi**. *Seiyuu* yang akhir-akhir ini menjadi sangat populer, **Suwabe Junichi** [Atobe Keigo - *Tennis no Oujisama*, Leonid - *E'S OTHERWISE*], juga turut ambil bagian sebagai **Toshimaru Yoshida**. **Nomura Kenji** [Garoku - *Edens Bowy*, Arbormon - *Digimon Frontier*] mengisi suara **Harada Sanosuke**. Peran **Toudou Heisuke** menjadi tanggung jawab **Toriumi Keisuke** [Sengoku Kiyosumi - *Tennis no Oujisama*, Shiva - *Saint Beast*]. **Yamanami Keisuke**, nama yang pasti sudah tidak asing lagi bagi para penggemar Shinsengumi, diperankan oleh **Inoue Norihiro** [Taichi Hiraga Keaton - *Master Keaton*, Atlas - *Metropolis*]. Sedangkan Kondou Isami, satu lagi nama yang memiliki nilai historis, diisi suaranya oleh **Hashi Takaya** [Hanayama Ryuuji - *Crying Freeman*, Kurozaki - *Patlabor*]. **Matsuyama Takashi** [Echizen Nanjirou - *Tennis no Oujisama*, Saizou - *Samurai Deeper KYO*] memerankan satu lagi nama yang pasti dikenal semua orang, **Saitou Hajime**. Satu di antara sedikit perempuan *seiyuu* yang mengisi suara dalam anime ini, **Neya Michiko** [Melissa Mao - *fullmetal.panic!*, Monou Saya - *X TV*], mengisi suara **Akari**. **Takahashi Mikako** [Ryuuzaki Sakuno - *Tennis no Oujisama*, Isomura Tomomi - *fullmetal.panic!*] menghidupkan peran **Saya** dan juga Saizou, babi imut-imut peliharaan Souji. **Kitamura Suzu** diperankan oleh **Imai Yuka** [Uotani Arisa - *Fruits Basket*, Shinohara Wakaba - *Shoujo Kakumei Utena*]. Peran **Yamazaki Ayumu** diberikan kepada **Nagashima Yuuko** [Kiryuu Mimori - *s.CRY.ed*, Mai - *Fushigi no Kuni no Miyuki-chan*]. **Miki Shinichirou** [Fujiwara Takumi - *Initial D*, Yamino Ryuusuke - *Matantei Loki RAGNAROK*] juga kebagian peran dalam *Peacemaker Kurogane* sebagai **Aoga**. Sedangkan **Ichimura Ryuunosuke** diisi suaranya oleh **Morikawa Toshiyuki** [Tennouji Megumi - *Hanazakari no Kimitachi e drama* CD, Naraku - *Inuyasha*].

Baik lagu pembuka maupun penutup dari *Peacemaker Kurogane* merupakan lagu J-Rock berbahasa Inggris yang menjadi unik sebagai pengiring dari anime yang berlatar belakang abad ke-19. Lagu pembukanya berjudul ***You Gonna Feel***, sedangkan lagu penutupnya adalah ***Hey Jimmy***, yang keduanya dibawakan dengan menarik oleh **Hav**.

Bila kamu ingin menengok situs resmi dari anime ini, kamu bisa melihatnya di http://www.pm-kurogane.com/

Reviewed by Silver Wind

Data gambar dari majalah Newtype

KUROGANE

SAMURAI CHAMPLOO

Jika dilihat sepintas, **Samurai Champloo** adalah sebuah anime bertemakan *samurai* yang mengambil latar belakang *Ancient Japan*, namun anime ini juga bisa dibilang sebagai terobosan baru untuk anime-anime sejenis karena memiliki beberapa elemen yang unik untuk sebuah anime bergenre *"samurai action"*. Walau menggambarkan suasana *Ancient Japan*, *Samurai Champloo* dibuat dengan memasukkan elemen-elemen modern, seperti lagu *Hip-Hop* yang digunakan sebagai musik latarnya, membuat anime ini memiliki atmosfer yang unik dan menarik. Sutradara yang memegang dan mengawasi pembuatan anime ini adalah **Shinichiro Watanabe**, yang namanya sudah dikenal melalui karya-karyanya seperti *Cowboy Bebop* dan *Macross Plus*, juga sempat menyumbangkan karya dan bakatnya dalam *The Animatrix*. Bagi Watanabe-*san*, musik adalah sesuatu yang penting bagi anime untuk membangun suasana. Baginya yang penting dari sebuah musik adalah *beat*-nya, bukan melodinya. Karenanya tidak aneh kalau anime-anime yang dibuatnya memiliki musik yang unik. Sebelumnya, Watanabe-*san* sangat menyukai musik dan *sound effect* yang dibuat oleh **Yoko Kanno**, sehingga Watanabe-*san* sering kali meminta Yoko Kanno untuk mengisi bagian musik dan *sound effect* anime yang dikerjakan olehnya. Untuk *Samurai Champloo*, Watanabe-*san* sudah mengumpulkan sendiri para artis baik dari Jepang maupun luar Jepang, salah satunya adalah **Tsutchie** dari **Shakka Zombie**. Siapapun yang dipilih oleh Watanabe-*san* tentunya didasari oleh alasan yang kuat dan dipercaya dapat membangun atmosfer anime ini.

Tokoh dalam anime ini adalah **Mugen, Jin**, dan **Fuu**. Mugen adalah seorang *samurai* berumur 19 tahun yang bertarung dengan menggunakan tekhik *"champloo"*, sebuah teknik yang dibuatnya sendiri, memiliki berbagai teknik berpedang yang unik dengan meng-gabungkan insting yang sangat tajam serta memiliki bentuk gerakan yang indah. Gaya bertarungnya menyerupai *Break-dance*. Mugen adalah seorang pemuda yang *easy going*, tidak mau banyak berpikir dan sangat menyukai cewek. Jin adalah seorang *samurai* berbakat berumur 20 tahun yang sudah berhasil menguasai sebuah teknik pertarungan berpedang yang paling sulit di masa mudanya. Karena sebuah alasan, Jin kemudian meninggalkan dan membuang nama keluarganya serta memilih menjadi seorang pengembara untuk mencari jalan hidup yang diinginkannya. Fuu adalah seorang gadis berumur 16 tahun yang bekerja sambilan di sebuah tempat makan. Fuu dikenal sebagai seorang gadis yang bersemangat dan senang bekerja keras, tetapi untuk soal makan, Fuu adalah seorang gadis yang sangat rakus serta bisa makan seperti kuda. Fuu yang memutuskan untuk memulai perjalanan bersama Mugen dan Jin, sering kali melakukan berbagai hal bodoh karena keluguannya. Ketiganya kemudian bertemu di sebuah kedai teh yang terletak di suatu daerah di Yokohama. Saat itu zaman masih berada pada masa Edo Jepang, sebuah zaman yang penuh konflik dan kekacauan di mana para samurai bermunculan untuk mendapatkan harga diri mereka sebagai seorang *samurai* yang akan dikenang namanya. Mugen, Jin, dan Fuu kemudian memutuskan untuk pergi bersama karena mereka memiliki tujuan tempat yang sama, yaitu Kyoto, walau mereka memiliki alasan yang berbeda satu sama lain di sana.

Ancient Japan... sebuah zaman di mana para *samurai* saling menunjukkan eksistensi mereka. Di zaman yang keras tersebut ada sebuah desa yang sudah lama penduduknya hidup dengan damai. Namun ketenangan tersebut mulai terusik karena adanya sebuah kelompok jahat yang merongrong keberadaan desa tersebut. Para *samurai* kemudian bermunculan untuk melindungi desa tersebut. Tetapi nampaknya dibutuhkan sesuatu yang dapat memimpin para *samurai* tersebut. Inilah yang menjadi tema cerita ***Samurai 7***, sebuah anime yang menceritakan kisah perjalanan hidup para *samurai*. Anime ini sebenarnya mengangkat kembali cerita film layar lebar Jepang karya sang sutradara legendaris **Akira Kurosawa** dengan judul ***Sichinin no Samurai***, atau lebih populer dengan judul ***The Seven Samurai***.

Tokoh utama dalam anime ini bernama **Kanbee**, seorang pemuda yang memiliki bakat alami dan ketajaman insting sebagai seorang pendekar. Namun di balik semua yang dimilikinya, timbul sebuah cerita yang mengatakan semua pasukan yang pernah berteman dengannya pasti akan mengalami kekalahan di kemudian hari. Kanbee kemudian bergabung dengan para *samurai* sebagai pemimpin untuk bertempur demi melindungi sebuah desa. Pada awalnya para *samurai* menyangsikan keberadaan Kanbee di antara mereka. Beberapa di antara para *samurai* tersebut memang memilih pertempuran sebagai jalan hidup mereka, ada juga yang

SAMURAI 7

bergabung untuk menyelesaikan masalah mereka dengan Kanbee. Terdiri dari beberapa laki-laki dengan sifat dan tujuan hidupnya masing-masing yang kemudian bersatu demi bersama-sama melindungi sebuah desa. Sudah tak perlu diragukan lagi kalau mereka masing-masing memiliki bakat alami dalam bertempur, namun ada juga yang menyombongkan dirinya karena kemampuan yang dimilikinya. Sebuah kisah yang kental dengan nuansa *samurai* dan harga diri para *samurai* di mana mereka semua bertempur demi mencari harga diri yang mereka dambakan tersebut untuk mengharumkan namanya.

Anime ini dikerjakan oleh studio animasi **Gonzo Digimation** yang tentunya akan menambah jumlah karya-karya besarnya. Pernah terbersit sebuah pertanyaan mengapa karya besar ini dibuat kembali dalam bentuk anime. Sang sutradara menjawab, dengan anime, sebuah imajinasi dapat lebih dikembangkan. Sebagai contoh, banyak sekali adegan-adegan yang dapat dibuat dalam bentuk anime namun sangat sulit kalau dibuat dalam bentuk *live-action*. Banyak sekali adegan pertempuran para *samurai* yang akan sangat bagus kalau dibuat dalam bentuk anime, dengan penggunaan 3D yang baik maka adegan-adegan tersebut akan terasa seperti sungguhan. Bahkan adegan-adegan tersebut akan membuat kamu serasa sedang menyaksikan sebuah film *live action*. Dengan kualitas anime-anime yang pernah dibuat oleh Gonzo, tentunya sudah menjadi jaminan kalau anime ini juga akan menjadi salah satu anime yang patut untuk diikuti.

...once upon a past...

Onime no Kyou! Nama yang berarti Kyou si Mata Iblis ini menjadi momok di antara para pendekar Jepang. Rumor menghembuskan bahwa Onime no Kyou telah membunuh seribu orang lebih, dan tak ada yang sanggup menghentikannya. Ia gampang dikenali lewat sepasang mata merah menyala dan rambutnya yang juga merah. Dalam pengelanaannya, ia didampingi empat pendekar yang tak kalah sakti, yang dijuluki **Shiseiten**. Setelah Sekigahara, perang besar yang kemudian mengubah nasib Jepang, Onime no Kyou menghilang tanpa jejak. Selama empat tahun tak terdengar kabar mengenainya. Tiba-tiba saja Onime no Kyou muncul kembali, dan langsung menjadi

SAMURAI DEEPER KYO キョウ

incaran banyak pihak. Ada apa di balik lenyapnya Onime no Kyou saat Sekigahara?

Dari sinilah kisah ***Samurai Deeper KYO*** bergulir. Serial ini dari judulnya saja langsung mengingatkan kita pada serial lain yang juga mengambil latar belakang sejarah Jepang, yakni ***Rurouni Kenshin***. Tentu saja masing-masing memiliki keunggulan dan ciri khas tersendiri. Bila *RuroKen* sudah lebih dulu beredar dan dikenal luas di sini, maka *SDK* yang terbit setelah itu baru memperkenalkan diri. Mau tahu lebih jauh tentang *manga* yang sudah beredar sebanyak 23 jilid ini?

...spinning the yarn...

Empat tahun telah berlalu sejak perang Sekigahara. Seorang penjual obat melihat seorang gadis sedang sakit di pinggir jalan. Karena memang sudah pekerjaannya, ia segera membawa gadis itu ke sebuah pondok untuk diobati [sambil berharap siapa tahu ia bisa mencuri 'kesempatan dalam kesempitan']. Ternyata gadis itu adalah **Shiina Yuya**, seorang pemburu hadiah yang sudah terkenal di Tokaidou. Ia mengenali si penjual obat *ecchi* itu sebagai **Mibu Kyoushirou**, seorang buron. Yuya menahan Kyoushirou, walau hadiah yang disediakan untuknya kecil, dan Kyoushirou hanya bisa pasrah saja.

Tapi tidak lama berselang giliran Yuya yang terkejut: dalam tubuh Kyoushirou, bersemayam jiwa Onime no Kyou! Karena suatu sebab, jiwa Kyou terperangkap dalam badan Kyoushirou, yang kemudian menyembunyikan tubuh Kyou entah di mana. Dalam keadaan tertentu Kyou akan keluar dari dalam diri Kyoushirou. Tadinya Kyou sempat akan membunuh Yuya, tapi batal setelah mendengar Yuya berniat tidak akan mati sebelum ia menemukan laki-laki dengan tanda silang di punggung yang telah membunuh kakaknya. Yuya kemudian mengikuti Kyoushirou dengan harapan dapat menangkap Kyou, sebab Kyou adalah buruan yang hadiahnya jauh lebih besar.

Cerita menjadi makin pelik ketika Kyou akhirnya berhasil menguasai tubuh Kyoushirou. Namun sikapnya tidaklah sekejam reputasinya. Walau tidak ramah pada Yuya, ia juga tidak terlalu kasar. Perjalanan mereka bertambah ramai dengan munculnya rekan-rekan yang bermacam-macam wataknya: **Sanada Yukimura** yang penuh rahasia; **Benitora**, pemuda ceria yang sedikit banyak naksir Yuya; serta **Izumono Okuni** yang langkah-langkahnya sering tak bisa ditebak.

Jati diri Kyou dan Kyoushirou ternyata terkait erat dengan sebuah kelompok yang disebut **Mibu Ichizoku**. Kelompok ini sama dengan Kyou sendiri, tengah mencari tempat persembunyian tubuh Kyou. Tujuan mereka adalah membangkitkan **Oda Nobunaga**, seorang panglima perang yang terkenal kuat dan kejam pada masanya. Niat Nobunaga adalah sekali lagi menjadikan Jepang sebagai negara yang terkoyak oleh perang saudara.

Apa yang menjadikan tubuh Onime no Kyou begitu istimewa? Benang merah apa yang menalikan nasib Kyou dan Kyoushirou sebetulnya? Lalu dapatkah Yuya menemukan pembunuh kakaknya? *Manga*-nya masih belum tamat hingga saat ini, namun dengan menonton versi *anime*, kalian bisa menemukan salah satu alternatif akhir dari kisah ini.

...reaching the audience...

SDK merupakan *manga* pertama **Kamijou Akimine**, *mangaka* kelahiran 13 September. *Manga* ini mengawali debutnya bulan Oktober 1999 di majalah **Shuukan Shounen Magazine** yang bernaung di bawah bendera penerbit besar **Kodansha**. **Mixx Entertainment** menerjemahkan serial ini untuk konsumsi pembaca Amerika dan Kanada, sedang hak terbit Perancis dipegang oleh **Kana**, yang antara lain juga menangani *Hunter x Hunter* versi Perancis.

Seperti pada beberapa *manga shounen* lain, pembaca dipersilakan mengirim *fanart* dan mereka yang beruntung dapat melihat karyanya dimuat di *tankoubon*. *Manga SDK* juga banyak disertai *omake* menarik, seperti wawancara Kamijou-*sensei* dengan para tokoh, pojok tanya jawab, daftar cara tokoh menyebut diri sendiri dan tokoh lain, dan ilustrasi tamu dari sesama ilustrator Kodansha, seperti **Ooshima Tsukasa** [*Shoot!*], **Ayamine Rando** [*GetBackers*], **Satou Fumiya** [*Tantei Gakuen Q*], dan **Mashima Hiro** [*RAVE*]. Kodansha juga meluncurkan novel, kalender, kumpulan ilustrasi berjudul ***You*** seharga 1800 yen, serta *fanbook* berjudul ***In*** yang antara lain berisi data tokoh lengkap, tanya jawab dengan tokoh dan Kamijou-*sensei*, serta parodi pendek berjudul ***Samurai Gakuen***.

TV Tokyo menayangkan serial TV *SDK* mulai tanggal 2 Juli sampai 23 Desember 2002 setiap hari Senin pukul 1.55 pagi. Judul setiap episode *anime* produksi **Studio Deen** ini memiliki ciri khas, yaitu separuh dalam bahasa Inggris dan separuhnya dalam bahasa Jepang. *Opening* dan *ending song*, ***Ao no Requiem*** dan ***Love Deeper***, sama-sama dinyanyikan oleh **Pipeline Project**. Ada dua album *soundtrack SDK* yang diedarkan oleh King Records: ***Kyousouka*** yang berisi *character songs*, dan ***Kyousoukyoku*** yang berisi *opening* dan *ending songs* versi TV. Banyak perbedaan antara cerita *anime* dan *manga*, namun ulasan ini lebih menekankan pada versi *manga*-nya.

Penggemar game tak lupa pula dimanjakan. **Bandai** mengeluarkan ***Playstation Samurai Deeper KYO*** tanggal 12 Desember 2002. Game dengan genre laga yang dijual seharga 5800 yen ini berisi 21 tokoh yang bisa dimainkan.

Kalau kalian lebih memilih Game Boy Advance [GBA], tanggal 27 Desember 2002 **Marvelous Entertainment** memproduksi *one-player game* seharga 4800 yen. Peluncuran GBA ini diikuti penawaran khusus -- bagi 10 orang yang beruntung bisa memperoleh 17 jilid *manga* sekaligus dengan GBA. Tak berminat dengan game? Masih ada kartu lami dan *shitajiki* KYO yang dapat dikoleksi.

... characters across the pages...

black, white and gray

Onime no Kyou



"Omae mo furetadarou...Byakko no souga ni." [Kau merasakannya juga, kan? Taring dan cakar Byakko.]

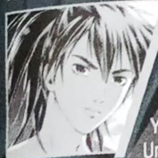
Umur: sekitar 28
Tinggi: 180 cm
Berat: 66 kg
Golongan darah: B
Yang disukai: sake, rokok, perempuan, tidur-tiduran
Yang dibenci: bangun pagi, perempuan berdandan menor
Aliran: Mumyou Jinpuu Ryuu Satsujinken
Jurus: Mizuchi, Shin, Byakko, Suzaku

Setelah tak ada kabar mengenai pembunuh yang banyak ditakuti ini, tiba-tiba Onime no Kyou muncul lagi dalam badan Mibu Kyoushirou empat tahun setelah Sekigahara. Lewat ucapan-ucapannya, Kyou terkesan sangat membenci Kyoushirou, dan sekali ia keluar dari dalam badan Kyoushirou ia tak mau ditahan lagi di sana. Sikapnya sangat dingin terhadap semua orang baik lawan maupun kawan [sepertinya Kyou malah tidak menganggap seorang pun sebagai kawan]. Akan tetapi perlahan-lahan ia tidak lagi menolak kehadiran teman-teman seperjalanannya. Apa



hubungan Kyou dengan Kyoushirou, dan apa yang terjadi saat mereka masih ada di Mibu Ichizoku?
Seiyuu: Konishi Katsuyuki [Hajimoto Takahisa - *Tennis no Oujisama*, Amidamaru - *Shaman King*]

Mibu Kyoushirou



"Kyou...dou ka...Yuya-san wo mamotte!" [Kyou, bagaimanapun caranya, lindungilah Yuya-san!]
Umur: 20
Tinggi: 178 cm
Berat: 65 kg
Golongan darah: AB
Yang disukai: gadis, menolong orang
Yang dibenci: membunuh orang, bangun pagi, bekerja keras, hari yang lembab
Jurus: Shin Mizuchi
Namanya dikenal sebagai pendekar paling tangguh dari Mibu Ichizoku. Namun Kyoushirou seakan lenyap begitu saja seiring dengan hilangnya Onime no Kyou. Empat tahun kemudian, muncul seorang penjual obat keliling dengan nama yang sama. Yang mengejutkan, laki-laki yang sepintas nampak periang dan agak penakut ini ternyata telah berhasil memenjarakan jiwa Onime no Kyou di dalam tubuhnya setelah Sekigahara. Kyou yang tidak sudi ditawan dalam tubuh Kyoushirou kadang-kadang keluar, dan akhirnya menguasai badan Kyoushirou sepenuhnya. Hubungan Kyoushirou dan Kyou menjadi salah satu rahasia yang paling mencuri perhatian sepanjang cerita ini.
Seiyuu: Konishi Katsuyuki

fellow pathseekers

Shiina Yuya



"Kono kusuribakodake wa chokusetsu watashi no te de Kyoushirou ni kaeshitai no." [Hanya kotak obat ini yang ingin kukembalikan langsung pada Kyoushirou dengan tanganku sendiri.]
Umur: 16 [17 April]
Tinggi: 158 cm
Berat: 45 kg
Golongan darah: A
Yang disukai: uang
Yang dibenci: urusan yang sia-sia
Empat tahun lalu, kakak Yuya, **Shiina Nozomu**, terbunuh oleh seseorang tak dikenal dengan tanda silang di punggungnya. Demi mencari orang itu, Yuya menjadi pemburu hadiah dengan bersenjatakan pistol unik berpucuk tiga milik Nozomu. Mulanya Yuya mengikuti Kyou dengan harapan akan mendapat imbalan besar kalau berhasil menangkapnya. Lambat laun Yuya memahami Kyou yang sesungguhnya, dan mulai bersimpati, apalagi setelah ia mendengar rahasia Kyoushirou dan Kyou. Di *manga* kemudian terungkap bahwa hubungan Yuya dan Nozomu tidak seperti yang Yuya kira.
Seiyuu: Horie Yui [Koma - *Asagiri no Miko*, Takeuchi Rio - *Spiral ~Suiri no Kizuna*]

Benitora



"Kankeinai wa. Wai wa mou Tokugawa no ie wa suteta miya." [Tidak ada hubungannya. Aku bukan lagi dari lingkungan Tokugawa.]
Umur: 25 [7 April]
Tinggi: 172 cm
Berat: 64 kg
Golongan darah: O
Yang disukai: bikin keributan, Yuya
Yang dibenci: pemerintahan, Akira
Aliran: Shinkage Ryuu
Jurus: Hassun, Urahassun
Namanya berarti 'harimau merah'. Pembawaannya yang selalu jenaka dan terkadang agak konyol menutupi jati diri laki-laki berambut cepak ini. Sebenarnya ia adalah **Tokugawa Hidetada**, putra **Tokugawa Ieyasu**, yang juga pernah memimpin pasukan pada perang Sekigahara. Benitora keluar dari keluarga Tokugawa karena ia ingin menentukan sendiri jalan hidupnya, lepas dari bayang-bayang nama besar ayahnya. Ia memegang **Hokurakushimon**, salah satu dari lima senjata Muramasa.
Seiyuu: Seki Toshihiko [Knight - *Weiss Kreuss Gluhen*, Shuda - *RAVE*]

Sanada Saemonnosuke Yukimura



"Onime no Kyou wa kono boku ga taosou." [Akulah yang akan mengalahkan Onime no Kyou.]
Umur: 37 [29 Februari]
Tinggi: 170 cm
Berat: 53 kg
Golongan darah: A
Yang disukai: gadis, sake, diri sendiri, berjemur
Yang dibenci: orang yang tidak berguna, hari yang sibuk
Jurus: Sekireigan
Laki-laki santai namun berbahaya ini adalah putra **Sanada Masayuki** yang berseberangan dengan pihak Tokugawa. Kakak Yukimura, **Nobuyuki** [*seiyuu*: Chiba Isshin], memilih untuk mengabdi pada Tokugawa Hidetada, sebuah keputusan yang akhirnya tak menjadi masalah bagi Yukimura. Yukimura selalu didampingi para bawahannya yang setia, dan ia memperlakukan mereka sebagai sahabat yang sering pula ia ajak bercanda [dengan reaksi berlainan dari masing-

masing *shinobi* itu]. Di *manga* jilid 11 ada cerita tambahan mengenai Yukimura saat berusia 18 tahun, "Souten no Ryuu".
Seiyuu: Ogata Megumi [Al Bowen - *Project ARMS*, Clayman - *GetBackers*]

Sarutobi Sasuke



"*Sanada no na wo kegashita tsumi...omae no inochi de tsugunai na.*" [Kau harus menebus kesalahanmu mengotori nama Sanada dengan nyawamu.]
Umur: 12 [24 Desember]
Tinggi: 150 cm
Berat: 38 kg
Golongan darah: B
Yang disukai: game
Yang dibenci: bahasa nasional
Jurus: Raikouken, Raijin Mouraien, Raijin Honoikazuchi, Hiraijin Kirin
Setelah bertemu Yukimura, Sasuke menjadi salah satu dari sepuluh pengawal Sanada yang disebut **Sanada Juuyuushi**. Nama "Sarutobi Sasuke" pun sebenarnya nama milik mantan seorang pengawal keluarga Sanada, yang lalu diberikan pada tokoh yang mirip versi cowok Ayanami Rei-nya EVA ini. Sikapnya amat bebas terhadap Yukimura [tidak memanggilnya dengan tambahan "*-sama*"!]. Sasuke yang agak temperamental ini sering digoda oleh Yukimura dan Benitora. Selain pedang, senjatanya yang lain adalah Kendama [mainan tradisional Jepang]. Dalam keadaan sangat marah, matanya dapat berubah menjadi merah

seperti Kyou.
Seiyuu: Ishida Akira [A-Ou - *Kiddy Grade*], Shiroi Kumo - *Final Fantasy Unlimited*]

the four divines

Selagi masih ditakuti sebagai pembunuh kejam bermata merah menyala, Kyou ditemani oleh empat sekawan yang disebut ***Shiseiten***. Setelah sempat menghilang, mereka muncul lagi empat tahun setelah Sekigahara.

Akira



"*Senaka ni kizu no aru otoko shittemasu yo.*" [Aku tahu siapa laki-laki dengan bekas luka silang di punggung.]
Umur: 19 [17 April]
Tinggi: 165 cm
Berat: 53 kg
Golongan darah: A
Yang disukai: merenung
Yang dibenci: minum sake
Jurus: Muhyougetten, Hell Ghost, Hyoukenseisou, Grand Cross
Waktu Akira masih kecil, tempat tinggalnya dibumihanguskan oleh Onime no Kyou. Namun Kyou, alih-alih membunuh anak ini, malah mengajaknya bergabung. Bersama Kyou, Akira berkelana dan mengasah ilmunya. Empat tahun setelah Sekigahara, ia muncul kembali sebagai seorang pendekar buta yang termasuk dalam **Juunishinsou** dengan nama **Ajira**. Senjatanya adalah dua bilah pedang dan ia mampu membekukan lawan dengan es. Walau nampak kalem, bila marah tutur kata Akira yang sopan bisa langsung berubah.
Seiyuu: Hoshi Souichirou [Reki - *.hack // tasogare no udewa densetsu*, Kira Yamato - *Gundam SEED*]

Hotaru



"*Omae wa dare no tame ni tatakaitai no?*" [Demi siapa kau ingin bertarung?]
Umur: 22 [13 Agustus]
Tinggi: 176 cm [166 cm kalau tidak memakai *geta*]
Berat: 53 kg
Golongan darah: B
Yang disukai: tidur [cukup 14-15 jam], menang
Yang dibenci: Shinrei, kalah
Jurus: Kahouenbu, Maou-en, Demon's Blaze, Hell Crush, Shakuran-entei, Fire Wall, Lucifer Kourin, Chikewai
Sebelum menjadi teman seperjalanan Kyou, Hotaru yang lahir dengan nama **Keikoku** berada di Mibu Ichizoku. Ia kembali lagi ke sana setelah Kyou disegel Kyoushirou. Hotaru menjaga satu dari **Goyoumon**, lima gerbang yang membentengi Puri Mibu. Bahwa Kyou telah agak berubah setelah empat tahun berlalu, tidak luput dari pengamatan pria yang memakai *geta* [sandal khas Jepang] dengan hak ekstra tinggi ini. Di balik sikapnya yang selalu dingin dan serius, pola pikir Hotaru ternyata agak 'beda' dan terkadang mengagetkan. Sifat anehnya itu yang langsung mengantar Hotaru ke posisi no. 1 pada *polling* tokoh *SDK* ketiga.
Seiyuu: Koyasu Takehito [Yuri Mikhailov - *Planetes*, Ranma - *Cinderella Boy*]

Bontenmaru



"*Tenka wa oresama no mon yo!*" [Seluruh negeri ada di bawah kekuasaanku!]
Umur: 37 [3 Agustus]
Tinggi: 198 cm

Berat: 85 kg
Golongan darah: O
Yang disukai: seluruh negeri, ramalan
Yang dibenci: kalah, kedudukan terhormat
Jurus: Kousouga, Hishishoukyaku, Fusion Attack Gettenkoubu
Sekilas Bontenmaru tampak seperti orang kuat dan kasar yang hanya tahu berkelahi. Tetapi di antara keempat Shiseiten, ialah yang paling baik hati. Kepada Yuya ia amat sopan dan perhatian. Tokoh ini tidak ada di *anime*.

Akari



"Kyou ga kono watashi to kekkonshitekureru tte." [Kyou bilang dia akan menikah denganku.]
Umur: 24 [13 Desember]
Tinggi: 177 cm
Berat: 55 kg
Golongan darah: AB
Yang disukai: seni pertarungan
Yang dibenci: upacara minum teh
Jurus: Fusion Attack Shiseishitenshou
Akari baru diperkenalkan di *manga* jilid 22. Ia memiliki kekuatan langka yang jarang ditemukan. Pembawaannya yang anggun bak dewi menutupi rahasia yang membuat Benitora dan Yuya hampir -- atau malah sudah -- pingsan di tempat.

castle of fate

Mibu Ichizoku adalah sebuah kelompok yang sangat berkuasa. Mereka tak pernah tampil di depan layar, namun selama berabad-abad mereka menjadi dalang di balik pergantian kekuasaan di Jepang. Kelompok ini berada di bawah pimpinan sosok yang sangat berkuasa yang hanya dikenal dengan nama **Sendai Aka no Ou**. Mereka tinggal di wilayah tersendiri yang dijaga amat ketat.

Oda Kazusanosuke Nobunaga



"Ore ni sakarau mono wa subete shine!" [Semua yang menentangku akan mati!]
Umur: 26 saat ini [12 Mei]
Tinggi: 175 cm
Berat: 66 kg
Golongan darah: B
Yang disukai: kekuasaan militer mutlak
Yang dibenci: Onime no Kyou, Mibu Kyoushirou, Mibu Ichizoku, Tokugawa Ieyasu
Jurus: Tenma Mukurode
Dalam versi *SDK*, Oda Nobunaga dibangkitkan kembali oleh para pengikutnya. Ia tinggal di hutan Aokigahara sambil menghimpun kekuatan, dijaga oleh dua belas pendekar yang dinamai Juunishinshou. Saat bertemu dengan Kyou, keduanya bertarung. Pada saat ini Mibu Kyoushirou sempat muncul. Walau Nobunaga kalah, namun kepalanya berhasil dibawa lari oleh para Juunishinsou.
Seiyuu: Hayami Shou [Zaites Shion - *Please Save My Earth*, Zhuge Liang - *Sangokushi*]
Nama asli: Oohama Yasushi

Izumono Okuni



"Kare no hontou no utsukushisa ga wakaranainante ne." [Kau sama sekali tak mengerti betapa indah dirinya.]
Umur: 27 [20 Februari]
Tinggi: 168 cm
Berat: 47 kg
Golongan darah: O
Yang disukai: laki-laki kuat, belanjaan
Yang dibenci: laki-laki lemah, hidangan buatan sendiri
Gadis jangkung nan seksi ini bisa muncul di mana saja dan kapan saja, dan sepertinya mengetahui sangat banyak hal. Pertama kali ia muncul, Kyoushirou yang belum ingat sepenuhnya akan masa lalunya sempat dibuat gugup [mungkin senang juga] dengan sikap Okuni yang super mesra. Okuni-lah yang mengatakan Kyoushirou sejatinya lebih indah dan kuat daripada yang Yuya tahu.
Seiyuu: Kakazu Yumi [Mikage Aya - *Ayashi no Ceres*, Fujisaki Akari - *Hikaru no Go*]

Shinrei



"Ano kumo no you ni jiyuu ni..." [Kebebasan bagaikan awan..]
Umur: 23 [14 Februari]
Tinggi: 176 cm
Berat: 69 kg
Golongan darah: A
Yang disukai: bangga terhadap penghormatan atas Mibu Ichizoku dan Fubuki-sama
Yang dibenci: Kyou, Keikoku [Hotaru]
Aliran: Mumyou Saigyou Ryuu
Jurus: Suihananahouryou, Suihahouryuujin, Suimabakuryuusen, Dragon Red Tears
Shinrei kecil pernah melihat si "anak iblis" yang tak lain adalah Kyou, dan tidak seperti orang lain, ia tak menganggap Kyou jahat. Tapi kebiasaan Shinrei berpikir sesuai kata hatinya lambat laun terhapus sejalan dengan pengabdiannya pada Mibu Ichizoku. Lebih banyak yang diceritakan mengenai pemilik kekuatan air ini di *manga* daripada di anime. Ia bisa membentuk senjata dari zat cair, dan merupakan salah satu lawan terberat yang pernah dihadapi Kyou. Ia juga memasukkan naga air ke dalam badan Yuya. Bila tidak dicegah, naga air itu akhirnya akan membunuh Yuya.
Seiyuu: Seki Tomokazu [Fujitani Kei - *Stratos 4*, Haru Glory - *RAVE*]

Sakuya



"Sayounara, Kyou..." [Selamat tinggal, Kyou.]
Umur: 22 [1 Desember]
Tinggi: 159 cm
Berat: 46 kg
Golongan darah: A
Yang disukai: perdamaian
Yang dibenci: melihat masa depan di mana orang bertempur dan tewas
Sakuya tadinya tinggal bersama Mibu Ichizoku, yang memanfaatkan kekuatan doa yang ia miliki. Gadis berambut panjang ini meninggalkan Mibu Ichizoku dan hidup di tempat sepi setelah Sekigahara. Baik Kyou maupun Kyoushirou langsung gamang apabila mendengar nama Sakuya, dan bila teringat mereka, Sakuya pun sering menunjukkan rasa menyesal. Ada rahasia apa dalam hubungan mereka bertiga?
Seiyuu: Yukana [Kanna - *Inu Yasha*, Sarashina - *Aquarian Age ~ Sign for Evolution*]

Juunishinsou

Ada dua belas pendekar dari Puri Mibu yang disebut Juunishinshou. Mereka adalah:



Ajira, nama lain Akira. Sekarang sudah tidak dihitung sebagai Juunishinsou lagi.
Indara, yang dulu menyebabkan salah paham antara Sasuke dan sahabatnya **Kotarou** [hanya ada di *manga*]. Senjatanya adalah benang, serta kuku dan giginya yang tajam.
Shatora, yang di *anime* diceritakan sebagai adik Nobunaga. Di *manga*, Shatora sangat mirip dengan seseorang dari masa lalu Yuya.
Shindara, pemuda berpenampilan serba hitam yang tidak bisa luka walau diserang seperti apa pun. Ia dan Yukimura sudah kenal sejak lama.
Makora, yang dapat membekukan gerak lawan dengan menancapkan pisau pada

SPOILER SECTION

Seperti tertera di judulnya, bagian ini sebaiknya dilewatkan saja apabila kalian tidak ingin kesenangan membaca kalian terganggu. Tapi jika kalian penasaran tentang beberapa hal di *SDKyo*, untuk itulah bagian ini ada.
- Laki-laki dengan tanda silang punggung yang telah membunuh Nozomu adalah Kyoushirou. Yuya melihatnya dengan jelas saat ia mengingat kembali peristiwa itu.
- Di *anime* Kyou diceritakan sebagai bagian dari diri Kyoushirou. Di *manga* tidak atau belum tersirat bahwa mereka orang yang sama, sehingga hubungan mereka masih diselimuti misteri.
- Taihaku memberitahu Yuya bahwa Nozomu bukan kakak kandungnya. Apakah Nozomu sebetulnya kakak Sakuya? Di puri Mibu, Yuya bertemu dengan Shatora yang sangat mirip Nozomu.
- Mayumi, kakak Mahiro, dibunuh oleh Chinmei, Goyousei yang berkekuatan tanah. Mahiro baru mengetahui kenyataan ini di tengah pertarungan Kyou dan Chinmei. Sebelumnya Mahiro terus mendendam pada Kyou, namun menahan diri atas perintah Benitora.
- Shinrei dan Hotaru adalah saudara seayah lain ibu. Tadinya, tiap kali bertemu, mereka berdua hampir dipastikan selalu berkelahi. Sikap Shinrei terhadap adik tirinya itu agak melunak setelah pertarungan Shinrei melawan Kyou, di mana Shinrei disadarkan bahwa persaudaraan mereka bukan hanya di atas kertas. Dibanding Hotaru yang agak santai, sifat Shinrei lebih meledak-ledak.
- Tokito, salah satu dari Taishirou, adalah putra Muramasa. Ia dan Fubuki membenci Muramasa yang mereka anggap membelot dari Mibu Ichizoku.
- Shindara dari Juunishinsou dulu bernama Sarutobi Sasuke dan bagian dari Sanada Juuyuushi. Setelah ia pergi, nama itu diberikan pada Sasuke, anak laki-laki yang kemudian menggantikan posisi Sasuke terdahulu.
- Kubira dan Antera dari Juunishinshou adalah ayah dan anak. Demi menyembuhkan sakit parah Antera, yang bernama asli **Anjuu**, Kubira membiarkan Antera diubah menjadi gadis kecil oleh Mibu Ichizoku asal ia kembali sehat. Tetapi Antera, dalam wujud demikian, tak bisa ingat bahwa Kubira adalah ayahnya, bahkan saat Kubira meninggal di depan matanya.
- Jangan tertipu dengan penampilan Akari yang feminin. Dia sebenarnya laki-laki! Menurut Kyou, peraturan Shiseiten tidak mengijinkan adanya anggota perempuan.

Manga and Anime Differences

Karena *manga*nya belum tamat sampai saat ini, jalur cerita *anime* banyak memiliki perbedaan yang menyolok dengan kisah aslinya. Ada hal-hal yang hanya ada di *anime* saja atau *manga* saja. Di *anime* cerita lebih difokuskan pada Kyou dan teman-temannya, hingga petualangan-petualangan yang tidak langsung berhubungan dengan cerita inti dihapuskan. Beberapa perbedaan *manga* dan *anime* misalnya:
- Di *manga*, tidak ada meteor yang menghantam medan Sekigahara dan

bayangan mereka. Pemuda bernama asli Fuuma no Kotarou ini tumbuh bersama Sasuke di hutan, sebelum Sasuke bertemu Yukimura.
Kubira, yang menguasai seni Noh dan lihai memanipulasi lawan dengan pasukan boneka. Di puri Mibu ia muncul dengan ilmu ilusi yang mampu mengacaukan perasaan lawan.
Antera yang usia sebenarnya melebihi penampilannya. Tangannya memiliki daya hancur yang sangat hebat.
Santera, gadis cilik yang mampu melelehkan benda dengan tangannya.
Bikara, laki-laki berbadan besar dan kuat.
Basara, pemanah mahir yang dulu berhasil menyelamatkan mayat Nobunaga dari para musuhnya.
Haira, yang bersenjatakan pisau. Di puri Mibu ia muncul kembali dengan wajah dan tenaga baru.
Mekira, kakak seperguruan Benitora yang ambisius.

Goyousei

Untuk mencapai puri Mibu, orang harus melewati penjagaan berlapis-lapis. Salah satunya ialah lima gerbang [Goyoumon] yang masing-masing dijaga pendekar [Goyousei] dengan kekuatan salah satu dari lima unsur: api, air, tanah, kayu, dan emas.
Gerbang pertama: Hotaru [api]
Gerbang kedua: Saishi [kayu] dan Saisei
Gerbang ketiga: Chinmei [tanah]
Gerbang keempat: Taihaku [emas]
Gerbang kelima: Shinrei [air]

Taishirou

Empat orang pendekar kuat tinggal di Puri Mibu, dan hingga kini kekuatan penuh mereka belum ditunjukkan.
Fubuki: Pria yang sering terlihat membawa seekor kucing hitam ini paling senior di antara Taishirou. Shinrei sangat menghormati Fubuki dan patuh kepadanya.
Tokito: Selain bersenjatakan kartu Tarot, Tokito juga dapat menciptakan ilusi.
Hibiki: Belum banyak yang diketahui tentang Hibiki, namun nampaknya ia memiliki kekuatan fisik yang tidak dapat diremehkan.



Yuan: Laki-laki ini selalu memakai penutup mata, dan kekuatannya pun belum begitu jelas.

star-crossed siblings

Mahiro



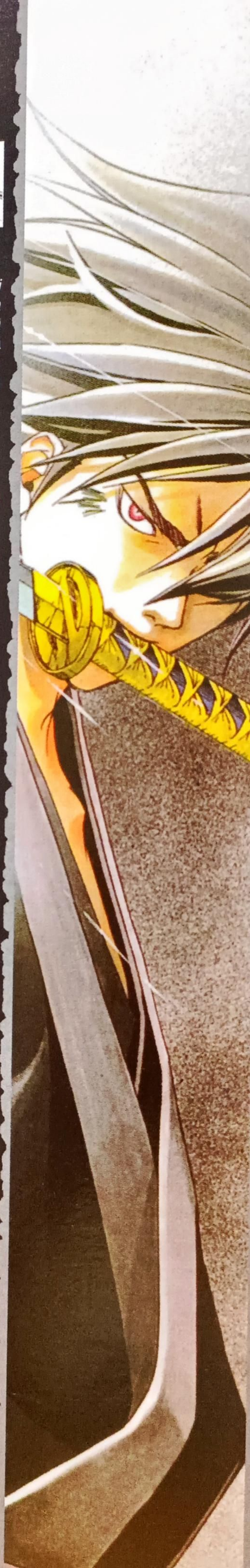
"Aneue no kataki no kisamadake wa watashi ga korosu!" [Aku hanya akan membunuhmu, orang yang menghabisi nyawa kakakku!]
Umur: 19 [1 Juli]
Tinggi: 165 cm
Berat: 48 kg
Golongan darah: A
Yang disukai: menjadi istri orang yang dicintai
Yang dibenci: laki-laki kasar
Mahiro adalah salah satu abdi keluarga Tokugawa, juga adik bungsu Muramasa. Mereka berdua mempunyai seorang saudara lagi bernama **Mayumi** [*seiyuu*: Akita Madoka]. Empat tahun lalu, Mahiro melihat Mayumi terbunuh, dan mengira itu ulah Onime no Kyou. Selama bertahun-tahun ia menyimpan dendam dan mengincar Kyou. Mahiro yang sangat menurut dan hormat kepada Benitora alias Hidetada, di *manga* bertemu dengan pembunuh Mayumi yang sesungguhnya.
Seiyuu: Takahashi Michiko [Chuiru - *Choujoushin Gravion*]

Muramasa



"Jibun no ikikata wa jibun de kimeru." [Putuskanlah sendiri jalan hidupmu.]
Umur: 33 [20 Oktober]
Tinggi: 171 cm
Berat: 59 kg
Golongan darah: A
Yang disukai: Kyou, karena menarik
Yang dibenci: hari hujan, karena jadi ingat kenangan buruk
Dialah yang menempa kelima senjata legendaris yang dikenal sebagai lima senjata Muramasa. Setelah ditinggalkan kedua adik perempuannya [Mayumi tewas dan Mahiro menjadi pengikut Tokugawa], Muramasa tinggal seorang diri di desa. Ketika Kyou datang, ia mengajarkan jurus terakhir yang akan menyempurnakan Mumyou Jinpuu Ryuu Satsujinken milik Kyou. Usaha itu sangat menguras tenaga Muramasa sampai merenggut nyawanya, namun ia tidak menyesal.
Seiyuu: Inoue Kazuhiko [Hatake Kakashi - *Naruto*, Souma Hatori - *Fruits Basket*]

Selain tokoh-tokoh di atas, ada tokoh yang hanya ada di *anime*, seorang pemuda misterius bernama **Migeilla** [*seiyuu*: Midorikawa Hikaru]. Penampilan tokoh berambut putih



yang wajahnya tertutup separuh ini sungguh tidak lazim. Selain kedua matanya yang beda warna, lengan kanannya juga tersambung dengan sebuah senapan besar, sehingga ia selalu menutupinya dengan jubah panjang. Tak jelas ia berasal dari masa apa, namun ia dapat membaca apa yang akan seharusnya terjadi dalam sejarah, yang berakhir dengan Jepang yang makmur. Baginya, dunia yang didiami Kyou dan yang lain sudah kacau-balau karena terjadi perubahan dalam sejarah, sehingga Migeilla berusaha untuk memperbaiki segala kekacauan itu.

+ glossary

Perang Sekigahara [1600]
Apabila **Hitokiri Battousai** dalam *Rurouni Kenshin* menempuh petualangannya pada jaman Bakumatsu, akhir era keshogunan Tokugawa di Jepang, maka *SDK* justru dibuka dengan perang Sekigahara, perang yang mengawali era tersebut. Dua tahun sebelumnya, **Toyotomi Hideyoshi**, orang yang mempunyai kemampuan -- namun tanpa keturunan maupun wewenang -- untuk menyatukan Jepang, meninggal dunia. Sejak itu perang demi perang memperebutkan kekuasaan pecah di seluruh negeri. Perang saudara ini mencapai titik kulminasi pada perang Sekigahara, ketika dua kekuatan raksasa, Tokugawa Ieyasu dan **Ishida Mitsunari**, bertemu. Perang berakhir dengan kemenangan Tokugawa, yang kemudian mengambil alih kedudukan shogun dan memulai era pemerintahan baru.
Selama perang, keluarga Yukimura adalah salah satu pihak yang menjadi lawan pasukan Tokugawa. Sejarah menulis bahwa setelah Tokugawa Hidetada menjadi *shogun*, kembali pecah perang antara kedua pihak tersebut.

Oda Nobunaga [1534-1582]
Nama Oda Nobunaga tercatat sebagai salah satu panglima perang yang paling berpengaruh dalam sejarah. Sejak muda ia memperluas kekuasaannya sedikit demi sedikit sampai akhirnya sepertiga daerah Jepang tunduk di bawahnya, dan ia pun memperoleh kedudukan tinggi di istana. Pada hari kematiannya, ia terdesak oleh musuh di kuil Honnouji. Dengan gigih ia mempertahankan diri tetapi terluka oleh serangan tombak. Setelah mengunci diri di dalam sebuah ruangan, Nobunaga mencabut nyawanya sendiri.

Tokugawa Hidetada [1579-1632]
Hidetada adalah *shogun* kedua dalam Tokugawa *shogunate* yang didirikan ayahnya, Tokugawa Ieyasu. Ia dilantik sebagai *shogun* pada tahun 1605, tetapi sampai tahun 1616 Ieyasu masih memerintah bersama-sama putra ketiganya itu. Meskipun hal ini sempat memicu ketegangan antara pendukung kedua belah pihak, nyatanya pemerintahan seperti ini dapat melanggengkan dinasti Tokugawa. Hidetada menjalankan cara yang sama pada putranya, Iemitsu, dengan memerintah bersama sampai akhir hayatnya.

Sanada Yukimura/Sanada Nobushige [1567-1615]
Sejak muda Yukimura dikenal sebagai pejuang yang tangguh dan pandai melakukan manuver. Ketika ayahnya, Sanada Masayuki, terlibat konflik dengan Tokugawa Ieyasu, Yukimura mencari dukungan **Uesugi Kagekatsu** dan dua tahun kemudian, ia beralih ke pihak Toyotomi Hideyoshi. Menjelang Sekigahara, Yukimura masuk ke dalam pasukan Ishida Matsunari setelah sebelumnya bergabung dengan Tokugawa Ieyasu. Kakaknya, Nobuyuki, tetap di pihak Tokugawa, dan inilah yang menyelamatkan Yukimura dan ayahnya dari hukuman setelah kemenangan Tokugawa. Yukimura tewas pada pertempuran melawan pasukan Tokugawa di Puri Osaka tahun 1615.

Kenyou
Meteor yang jatuh di tengah perang Sekigahara memberi pengaruh aneh pada banyak orang yang berada di sana. Mereka dapat berubah menjadi *kenyou* atau monster. Aspek ini hanya ada di anime, tidak di *manga*.

Senjata Muramasa
Menurut versi anime, ada lima senjata yang disebut senjata Muramasa, yaitu pedang **Tenrou** milik Kyou, Hokurakushimon [tombak] milik Benitora, **Hajaou** [senapan] milik Migeilla, **Shibien** [pedang] milik Sasuke, dan **Tengukou** [busur] milik Yukimura. Kelima senjata ini dibuat oleh Muramasa yang ahli senjata, dan memiliki kekuatan lebih dari senjata biasa.

...light and shadow...

Sebagai sebuah serial laga *shounen*, sudah barang tentu *SDK* mengedepankan adegan pertarungan. Apalagi begitu para tokoh utama menginjak Puri Mibu, lawan-lawan yang dikira sudah mundur dari panggung cerita kembali datang. Untunglah Kamijou-*sensei* mengimbangi porsi adegan laga dengan drama dan karakterisasi yang terjaga dan dramatik. Patut disayangkan bahwa versi anime gagal menerjemahkan kompleksitas kisah dan penokohan dalam *manga*. Shinrei dan Hotaru, misalnya, menjadi tokoh-tokoh yang nyaris datar. Akhir cerita anime juga mengambil jalan pintas agar pas dengan jumlah episodenya. Yang patut dipuji, kualitas visual yang tinggi mampu dipertahankan selama 26 episode, sebuah ciri khas Studio Deen.

Latar waktu dan tempat dalam *SDK* tidak banyak berpengaruh ke dalam cerita. Yang ada, kita disuguhi rentetan adegan pertarungan fantastis khas serial *shounen* remaja dibalut nuansa drama dan ditunjang tokoh-tokoh yang cukup menarik. Pada akhirnya, pembaca yang mengharapkan drama sejarah seperti halnya *RuroKen* bisa jadi akan kecewa. Tapi setiap karya memang memiliki ciri khas, jadi jangan terlalu dibandingkan dengan karya lain. Dari cerita *SDK* sendiri, banyak hal mengesankan, seperti tokoh Taihaku yang memberi renungan pada kita: mudahkah menerima, apalagi mengasihi, mereka yang berbeda dengan kita, apalagi yang terlanjur disisihkan oleh sekitarnya?

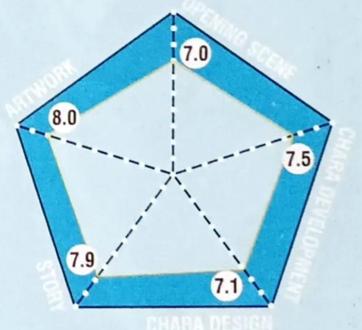
By Eve

Hearty thanks to Noir Ciel, Aoi Minami, Ferrum, Sanji, and last but not least Ki. Dedicated to everyone who has followed me into my wuxiadom, making me a very happy girl!

OMAKE

melahirkan banyak *kenyou*. Walau di *manga* memang ada beberapa mahluk yang bukan manusia.
- *Anime* mencapai klimaks pada saat Kyou dan Nobunaga bertarung di puri Mibu. Adegan ini tidak atau belum ada di *manga*.
- Yukimura bertanya pada Kyou, untuk apa menginginkan tubuhnya kembali? Di *manga* Kyou menjawab tegas, untuk membunuh Kyoushirou.
- Di *manga* Yuya melihat laki-laki bertanda silang di punggung yang telah membunuh kakaknya pada saat tersesat di hutan, sedang di *anime*, saat ia dan Kyou diserang Kubira.
- Cara Benitora mendapatkan Hokurakushimon, salah satu senjata Muramasa, di *manga* agak berbeda dengan di *anime*, tapi dalam kedua versi itu ia sama-sama mendapatkannya di tanah Tokugawa.

SCORE



[+] Ulasan ini lebih memberatkan pada *manga*, hingga saya berani mengatakan, bahwa ceritanya di samping menarik juga dituturkan dengan baik. Kelihatan sekali bahwa Kamijou-*sensei* telah menyiapkan sebuah plot yang penuh liku dan kejutan. Ia memaparkan plot yang telah disusunnya itu selangkah demi selangkah pada saat yang tepat. Para tokoh pun digambarkan dengan bagus, dari Kyou dan Kyoushirou yang menyembunyikan sisi lain dalam kepribadian mereka, Hotaru yang *cool* tapi 'korslet', Yukimura yang licin, sampai Yuya yang tegar. *Artwork* pun terjaga mutunya dari jilid pertama, dan hampir tidak mengalami perubahan gaya, seperti kadang terjadi pada serial *manga* yang telah berjalan lebih dari belasan jilid.

[–] *Fanservice* yang sering tidak pada tempatnya terkadang berlebihan dan bisa mengganggu suasana yang sedang disampaikan cerita. Beberapa adegan pertarungan terasa mustahil, seperti badan yang tertusuk hingga tembus, namun tidak sampai mati, hanya terluka parah. Tidak semua pembaca dapat menerima absennya logika semacam ini.

RATING 15+
Jalan ceritanya memerlukan pemikiran, tapi tidak sebegitu beratnya sampai mengusik kenikmatan membaca. Dalam *anime* tidak ada *frontal nudity*, dan kekerasan yang ada terkadang pun diperhalus. Beda halnya dengan *manga* di mana *frontal nudity* banyak terpampang, sehingga dipastikan akan kena sensor habis oleh penerbit Indonesia.

HISTORICAL CHARACTERS IN SAMURAI DEEPER KYO



YUKIMURA SANADA
1567-1615

Dikenal sebagai jenderal *samurai* yang bijak, **Yukimura Sanada** dari Ueda berperang bersama ayahnya di pihak yang berseberangan dengan pasukan Tokugawa. Setelah ayahnya meninggal, seharusnya Yukimura menjadi pemimpin klan Sanada, tapi ia menyerahkan posisi itu kepada salah seorang saudara laki-lakinya dan malah menghilang ke pegunungan bersama kelompok *ninja* **Koga**-nya [termasuk Sasuke dan Saizou yang setia]. Hal itu dimaksudkan agar Yukimura terlihat sudah lenyap. Mereka bersembunyi di kuil Kunoichi-ryu yang menjadi musuh *Shogun* Tokugawa. Tahun 1614 ketika Tokugawa ditantang oleh **Hideyori Toyotomi** [putra Hideyoshi Toyotomi; J-Culture #58], Yukimura dan kesepuluh *ninja*-nya, **Jyuyuushi**, membantu Toyotomi. Yukimura mati bunuh diri setelah melukai Ieyasu Tokugawa tahun 1615.

IEYASU TOKUGAWA
1543-1616

Shogun pertama dari klan Tokugawa, putra dari Hirotada Matsudaira yang berkuasa di Kastil Okazaki di Mikawa [sekarang perfektur Aichi]. Ieyasu menghabiskan masa mudanya sebagai tawanan baik oleh klan Imagawa dan Oda. Setelah kembali ke Mikawa tahun 1156, ia mengambil alih pimpinan dari tangan Matsudaira. Tahun 1560 ketika Nobunaga mengalahkan Imagawa, Ieyasu menjadi pengikut sang pemenang. Ieyasu mengambil kesempatan untuk memperluas kekuasaannya setelah Nobunaga tewas tahun 1582 dengan mengambil wilayah bekas kekuasaan Imagawa. Ia juga berhasil memenangkan Perang Sekigahara tahun 1600, maka pada tahun 1603 Ieyasu dinobatkan sebagai *Shogun* paling berkuasa di Jepang. Ia memfokuskan diri pada sistem pemerintahan Jepang dengan membangun pemerintahan *bakufu* yang lebih stabil.

SASUKE SARUTOBI
[Flying Monkey Sasuke]

Berdasarkan beberapa sumber, Sasuke hanyalah tokoh khayalan dalam kesusastraan Jepang. Namun ada juga yang mengatakan bahwa Sasuke benar-benar ada dan merupakan hamba serta pengawal Yukimura Sanada yang paling setia. Tidak ada bukti apakah ia benar-benar pernah hidup, tapi sosoknya menjadi tokoh yang paling populer dalam berbagai cerita kanak-kanak Jepang. Konon Sasuke besar di hutan hingga direkrut oleh Yukimura ketika masih muda. Sasuke belajar *ninjutsu* dari **Thakuunsai Ozawa** di perguruan Koga, kemudian tergabung sebagai anggota Jyuyuushi. Tampaknya ia gugur di perang tahun 1616.

SAIZOU KIRIGAKURE

Ketua *ninja* Koga yang legendaris, yang juga adalah anggota Jyuyuushi-nya Sanada. Jasanya besar ketika perang melawan Ieyasu Tokugawa tahun 1614. Ia pun terkenal akan usahanya membunuh Ieyasu atas perintah Yukimura setelah kekalahan mereka di Perang Sekigahara. Usaha pembunuhan tersebut gagal karena Saizou dan para *ninja* Koga ditipu oleh **Hanzou Hattori**, pemimpin kelompok *ninja* yang memihak Ieyasu. Kemungkinan besar Saizou gugur dalam perang di Osaka tahun 1614.

ANAYAMA KOSUKE

Salah satu anggota Jyuyuushi-nya Sanada. Ia adalah satu-satunya anggota perempuan dalam kelompok tersebut. Tidak ada data lebih lanjut mengenai dirinya.

HANZOU HATTORI
1541-1596

Ketua *ninja* **Iga** yang ditakuti. Ia adalah putra Hattori Nazo Yasunaga, pengikut klan Tokugawa. Ia dilatih ilmu bela diri sejak kecil dan menjadi pelindung Ieyasu sebelum menjadi *shogun*. Sayangnya tidak terlalu banyak informasi mengenai Hattori dan ninja Iga karena operasi mereka sangat rahasia. Meski Hattori meninggal tahun 1596 dalam pertempuran melawan *ninja* Fuma, saingan mereka; para *ninja* yang dilatih di bawah pengawasan Hattori sangat berperan dalam kemenangan Tokugawa di Perang Sekigahara. Sampai sekarang Hattori menjadi salah satu *ninja* paling terkenal dalam sejarah Jepang.

HIDETADA TOKUGAWA
1579-1632

[dalam *SD Kyo* ia muncul dengan nama alias Benitora]

Putra ketiga Ieyasu Tokugawa, mewarisi tahta *shogun* dari sang ayah dan menjadi penguasa Kastil Edo. Meski begitu *shogunate* Hidetada adalah pemerintahan boneka belaka, karena Ieyasu masih mengendalikan dari balik layar. Bersama Ieyasu, Hidetada mengalahkan klan Toyotomi tahun 1616. Sejak kematian Ieyasu, Hidetada mempersatukan Jepang di bawah kuasa Tokugawa *bakufu* dengan cara menikahi putri Kaisar Go-Mizunoo. Hidetada mengundurkan diri dari pemerintahan tahun 1623, mewariskan tahta pada putranya, Iemitsu. Ia meninggal tahun 1632.

IZUMO NO OKUNI
1526-1613

Konon adalah pendiri Teater *Kabuki* tahun 1603. Ketika Izumo berusia 17 tahun, ia tampil menari di Kuil Kitano dan di Shijo-Gawara di tepi sungai Kamogawa di Kyoto. Hal itu menjadi titik awal tradisi *Kabuki*.



GALS!

mangamania

www.mnc-comics.com

"Tak ada yang lebih
menyenangkan selain
hanging-out sama teman,
nggosipin cowok keren
dan shopping!"
begitu kata Kotobuki Ran,
gadis SMU Hounan, Tokyo
yang penuh energi.

Selamat datang
masa remaja
yang lebih ceria!



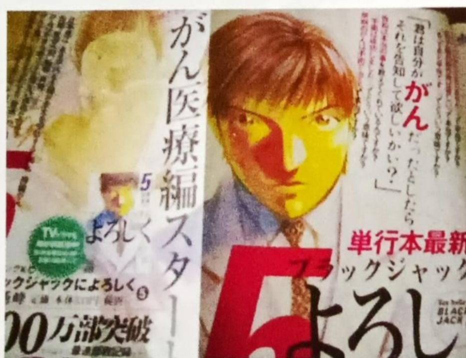
Edisi no. 1
Terbit
12 Januari 2004
Rp 9.500,-

t diperoleh di Toko Buku, Agen Koran/Majalah terdekat, atau hubungi Unit Layanan Jual Sirkulasi Majalah, Gd. Kompas
edia, Jl. Palmerah Selatan No. 22-28 Lt. 1, Jakarta 10270 Telp. (021) 5360441, 5360442 (direct), Fax. (021) 5481341,
Email : ulj@gramedia-majalah.com, SMS : 0811908680

m&c!



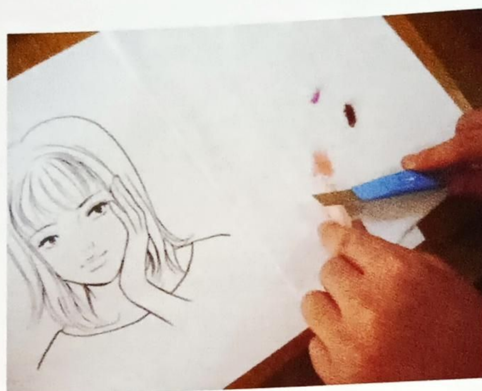
Selamat tahun baru 2004! Semoga di tahun yang baru ini semuanya berjalan dengan baik dan lebih baik dari tahun sebelumnya.



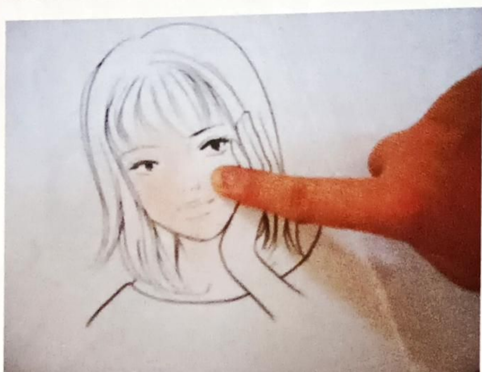
Inilah *manga* yang saya sukai saat ini, judulnya ***Black Jack ni Yoroshiku*** atau dalam bahasa Inggrisnya berjudul *Say Hello to Black Jack*. *Manga* ini diterbitkan oleh **Morning** yang sudah banyak menerbitkan *manga* maupun majalah. Pengarang *manga* ini adalah **Satoh Shuhou**.
Sebuah karya terkenal yang mengisahkan berbagai permasalahan yang terjadi di sebuah rumah sakit yang melibatkan berbagai masalah sosial dan kenyataan hidup. Bahkan cerita ini sudah dibuat TV *dorama*-nya pada musim panas tahun 2003 kemarin. Semoga saja karya ini juga diterbitkan di Indonesia.



Kali ini saya akan memperkenalkan cara menggunakan **pastel**.



Terlebih dahulu pilih dan pisahkanlah warna-warna yang ingin kamu gunakan, kemudian keriklah sesuai jumlah yang akan kamu gunakan.



Gunakanlah jari tangan untuk memoleskan warna ke gambar. Hati-hati jangan sampai kamu menekan terlalu keras.



Untuk bagian-bagian kecil, gunakanlah *cotton bud* untuk mewarnainya.



Untuk mewarnai atau menimbulkan efek bayangan, gunakanlah *colour pencil* untuk hasil yang lebih bagus.



Biasakan untuk menggunakan warna-warna tipis terlebih dahulu sebelum menggunakan warna-warna yang tebal.



Kamu juga bisa menggambarkan bayangan pada bagian rambut untuk hasil yang lebih baik.

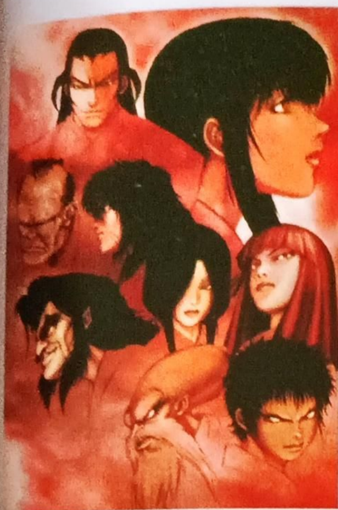


Kamu bisa menggunakan berbagai cara untuk menggunakan warna pastel untuk menghasilkan hasil yang baik.



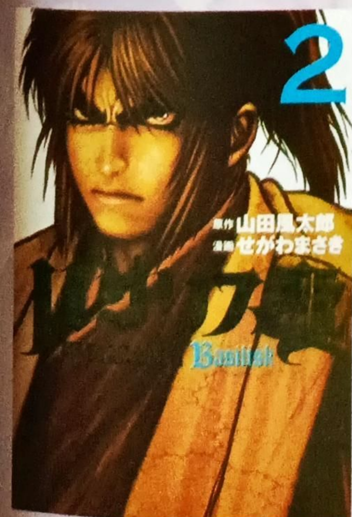
Kamu juga bisa menggunakan penghapus untuk menghapus ataupun untuk menggambarkan efek. Benar-benar mudah kalau kamu mewarnai dengan menggunakan pastel. Kalian semua harus mencobanya juga. Coba deh dan sampai jumpa di edisi mendatang.

BASILISK



Kekaisaran Tokugawa, sebuah masa kekaisaran Jepang yang dianggap sebagai salah satu "*black age*" dalam kalender *Ancient Japan*. Sistem pemerintahan yang tidak stabil dan bersifat otonomi daerah membuat para pemimpin daerah berusaha untuk saling menjatuhkan, terutama menjatuhkan keluarga Tokugawa yang paling kuat pada saat itu. Di dalam keluarga Tokugawa sendiri, sifat tamak manusia membuat orang-orang yang haus akan kekuasaan tega untuk menghabisi nyawa saudaranya sendiri. Keadaan yang kacau ini mendorong lahirnya para pembunuh bayaran ataupun pengawal pribadi yang memiliki teknik membunuh yang sangat tinggi. Karenanya, pada masa ini muncul para *samurai* dan *ninja* yang sangat handal dan terkenal dalam sejarah. Pada saat ini pula teknik-teknik membunuh yang menyeramkan bermunculan. Sebuah masa yang membuktikan siapa yang lebih kuat dan licik, dialah yang menang.

Basilisk adalah *manga* yang menyadur cerita novel berjudul ***Kouga Ninpou Chou*** karya **Yamada Fuutarou**. Yamada Fuutarou adalah pengarang yang sudah banyak melahirkan cerita-cerita *samurai* dan *ninja* yang menarik dengan berbagai filsafah hidup yang mewarnai setiap kisahnya. Salah satu karya lainnya yang terkenal adalah ***Makai Tensou***, kisah mengenai tokoh legenda **Yagyuu Jubei** dan **Amakusa Shiro**. Tarikan garis dan gambar **Segawa Masaki** membuat cerita *Kouga Ninpou Chou* lahir kembali dalam bentuk *manga* dengan gambar yang bagus dan rapi.



Mengambil cerita di tengah sengitnya perseteruan perebutan kekuasaan di dalam keluarga Tokugawa. Dikisahkan **Tokugawa Ieyasu** yang paling berkuasa dan berpengaruh di dalam keluarga Tokugawa, memberikan sebuah perintah rahasia untuk membunuh **Shogun Tokugawa** generasi ketiga karena dianggap dapat mengancam kekuasaannya. Dari perintah itulah kemudian terbentuk sebuah kelompok pembunuh yang terdiri dari 10 *ninja* yang masing-masing memiliki teknik membunuh yang mengerikan. Dari pihak Shogun Tokugawa sendiri, para *samurai* dan *ninja* yang bertugas melindungi tuannya bermunculan. Pertarungan berdarah tidak dapat dihindari lagi. Para *ninja* bertempur dengan teknik membunuhnya masing-masing untuk menghabisi lawannya dan korban pun berjatuhan dari kedua belah pihak. Cerita ini menitikberatkan kepada kehidupan para *ninja* yang bingung terhadap jalan hidupnya sendiri. Yang bisa mereka lakukan sebagai seorang *ninja* hanyalah bertempur demi melindungi tuannya dengan kemampuan yang dimilikinya dan siap untuk kehilangan nyawanya setiap saat. Entah sejak kapan mereka kemudian melupakan tujuan mereka bertempur, yang ada dalam diri mereka adalah membuktikan kalau dirinya adalah yang terkuat supaya namanya diakui di kalangan para *ninja*. Bisa dibilang ini hanyalah pertempuran tanpa akhir yang hanya dikarenakan oleh ego dan harga diri manusia. Dalam kisah ini tersebut nama **Kouga Gennosuke**, seorang *samurai* yang berpihak kepada Shogun Tokugawa. Tetapi para *ninja* dan *samurai* sudah tidak memikirkan kepada siapa Gennosuke berpihak, mereka semua hanya ingin mengalahkan Gennosuke yang memiliki kemampuan unik dalam bertempur.







Buat kamu yang menyukai cerita *samurai* dan *ninja*, nampaknya *manga* ini cocok buat kamu. Kamu juga akan disuguhkan sebuah cerita yang cukup berat di mana dalam kisah ini tidak jelas pihak mana yang berada di jalan yang benar dan pihak mana yang berada di jalan yang salah. Semua itu hanya bisa kamu nilai menurut penilaian kamu sendiri. *Manga* ini dikategorikan untuk dewasa karena banyak sekali menampilkan adegan berdarah yang pasti tidak akan lolos sensor kalau sampai masuk ke Indonesia. Dalam *manga* ini kamu bisa melihat kehebatan-kehebatan teknik yang dimiliki oleh *ninja* dan *samurai*. Ada yang mengagumkan dan ada juga yang mengerikan. *Manga* ini diterbitkan di Jepang oleh **Uppers KC** yang memang kebanyakan *manga* terbitannya diperuntukkan untuk remaja ke atas. Secara keseluruhan *manga* ini sangatlah menarik. *So* buat kamu yang berminat, kamu bisa mulai mencarinya di toko-toko yang bisa mendatangkan *manga* impor atau kalau beruntung kamu bisa membacanya jika *manga* ini ternyata bakal diterbitkan di sini. Hingga saat ini, *Basilisk* baru terbit sampai volume ke-2 di Jepang sana.



HOUYOUMA

Shinto adalah agama tertua di Jepang yang muncul sejak zaman *Yayoi* [300 SM - 300 M]. Sampai sekarang masih banyak orang Jepang yang menganut agama *Shinto*, meskipun ada yang sudah tercampur dengan agama Budha dan aliran lain. Banyak orang Jepang juga yang sudah menganut agama lain tetapi tetap melakukan beberapa adat dan ritual *Shinto*, yang sudah menjadi suatu budaya masyarakat. Agama *Shinto* percaya kepada *kami* atau dewa-dewi Jepang. *Kami* sudah banyak dipakai dalam berbagai kisah anime-manga. Begitu juga dengan *manga* karya **Salada** berjudul ***Houyouma Yatoden*** atau yang diterjemahkan menjadi *Legenda Yato* oleh Elex. Dengan *setting* dunia modern, *Yatoden* merupakan kisah fiksi yang kental dengan tema *kami*.

Tersebutlah **Yato**, burung gagak jenis *tengu* yang merupakan jelmaan dari seorang pria yang hidup di zaman *Kamakura*. Dahulu ia dikutuk oleh Pendeta Kuil Soma menjadi gagak jadi-jadian karena tertangkap mencuri di kuil itu. Konon ia juga terkenal bertabiat buruk dan jahat. Sang Gagak yang menyesal, tapi untuk menjadi manusia kembali, hanya ada satu cara, ia harus menjawab sebuah teka-teki: *"Sesuatu yang lebih tinggi dari langit, lebih rendah dari lautan. Sesuatu yang lebih berharga dari harta, lebih kuat dari pedang dewa."* Jika jawabannya belum ditemukan, ia akan tetap mengabdi sebagai pembantu di kuil untuk seluruh keturunan keluarga Soma, tanpa bayaran apa pun.

Sudah 800 tahun berlalu sejak ia berubah wujud, Yato masih belum bisa memecahkan teka-teki tersebut. Namun ia punya akal. Daripada mencari jawaban, lebih baik ia mencari keturunan keluarga Soma yang punya kekuatan setara dengan pendeta yang dulu mengutuknya, untuk membatalkan kutukan tersebut agar wujudnya bisa kembali seperti semula. Sayangnya, tidak sembarang orang memiliki kekuatan seperti itu...

CHARACTER

Toko Soma

Gadis remaja putri bungsu dari pendeta Soma yang kini mengurus Kuil Soma.



Toko merasa minder karena dirinya tidak pandai dan cantik seperti kakaknya, **Reiko**, yang kuliah di Universitas Tokyo dan menjadi fotomodel; atau **Nanase**, si anak tengah yang sering menjadi juara kendo di berbagai turnamen. Namun Toko-lah satu-satunya yang punya bakat alami untuk menjadi **miko** [putri kuil], karena cuma dia yang bisa melihat dan bicara dengan Yato. Toko juga punya kekuatan magis yang hanya muncul di saat genting. Pada saat-saat tertentu untuk menyelamatkan Toko dari kekuatan jahat, Yato berubah wujud menjadi pemuda tampan. Meskipun itu hanya terjadi dalam bayangan Toko dan tidak terjadi dalam kenyataan, Toko jatuh hati pada Yato. Ia pun bertekad untuk mencari cara yang bisa mengembalikan wujud Yato menjadi manusia.

Ketika ulah seorang bidadari membuat Toko dan Yato terjebak di zaman ketika Yato masih hidup sebagai manusia, Toko bertemu dengan pemuda bernama **Shiki Munehisa** yang dianggapnya adalah Yato karena wajahnya yang sama dengan Yato yang dilihat dalam bayangannya. Tetapi sifat Munehisa bertolak belakang dengan Yato yang Toko kenal. Meskipun sulit.

YATODEN

Toko yakin ada jalan bagi dirinya dan Yato untuk bersatu…

Yato



Setelah 800 tahun menjalani hidup sebagai gagak *tengu*, Yato sendiri sudah lupa bagaimana dirinya sebagai manusia dan apa yang dulu ia lakukan sehingga bisa dikutuk menjadi gagak. Tidak sembarang orang bisa melihat dan bicara dengannya. Dalam beberapa generasi keluarga Soma, ada juga yang mampu berkomunikasi dengan Yato, tapi belum ada yang bisa mengubah wujudnya kembali menjadi manusia. Yato pantang menyerah. Ia percaya bahwa Toko memiliki kekuatan yang bisa membatalkan kutukannya, karena kelahiran Toko diliputi kejadian magis.

Sebagai gagak, Yato itu tengil, bandel dan kadang menyebalkan. Tapi ia juga punya hati yang lembut. Yato amat menyayangi Toko dan rela mengorbankan dirinya demi melindungi gadis itu. Sosok Yato yang sebenarnya ketika berwujud manusia diliputi misteri. Ada kekuatan jahat yang kuat di belakangnya, yang juga nantinya akan menjadi kunci pembuka kutukan 800 tahun itu…

Shiki Munehisha



Pemuda tampan putra keluarga besar Shiki. Ia ditakuti orang sampai-sampai dijuluki Raja Iblis, karena tentaranya ternyata terdiri dari orang-orang mati. Munehisa suka menyerang klan lain, bahkan menghancurkan keluarga Soma. Ia mempunyai seorang penyihir, **Kishaku**, sebagai pembantunya. Dirinya sudah dikuasai oleh kekuatan jahat, bahkan tubuhnya perlahan dimakan setan. Sikapnya yang berdarah dingin mulai berubah ketika bertemu dengan Toko. Ia menghapus ingatan Toko, tapi gadis itu tetap lembut dan berbudi tulus. Cintanya pada Yato membuat Toko bertahan di samping Munehisa, karena Toko yakin dia adalah Yato. Tapi terlebih dulu Toko harus menghancurkan setan yang ada dalam diri Munehisa.

Ganen



Setelah Toko terlibat masalah dengan dewa penurun salju, atas kemurahan hati Dewi Naga Api, **Enju**; Yato diberikan pelayan yaitu roh api suci bernama **Ganen**. Roh api berwujud setengah singa setengah anjing ini akan muncul setiap kali Yato atau Toko memanggilnya. Ganen bisa mengubah wujudnya menjadi apa saja, termasuk wujud pemuda tampan untuk menemani Toko ke konser ^ ^; Roh baik hati ini sering ribut dengan Yato, tapi selalu rela membantu meski kadang dengan ogah-ogahan.





Kaijin-*sama*



Dewa Laut yang suka berubah-ubah wujud. Ia sering kali terlibat masalah dengan Yato, bahkan ketika Toko dan Yato terjebak di masa lampau, Kaijin-*sama* ada di sana dalam wujud seorang pemuda bernama **Sanai Okichi**. Ia merendahkan diri menjadi manusia karena tertarik pada kehidupan manusia. Berulang kali ia menolong Yato dan Toko, tapi kekuatannya tidak mempan untuk mengalahkan setan dalam diri Munehisa. Kaijin-*sama* dalam *Yatoden* digambarkan sebagai dewa yang ramah, suka menolong dan kadang-kadang jahil.

Io



Penyihir baik yang konon dapat melepaskan mantera yang diturunkan kepada Toko oleh Kishaku. Awalnya Io tidak mau membantu, meski Yato sudah memohon. Tapi akhirnya ia bersedia, karena menurut Yato, Toko memiliki kekuatan yang dapat membebaskan **Kuzuha**, gadis yang disayangi Io yang berubah wujud menjadi pohon demi menolong Io dan Yato. Masa lalu Io kelam, karena dialah yang membebaskan batu neraka yang kini membuat kacau dan mempengaruhi Munehisa.

A GLIMPSE ON KAMI

Sejarah dan kisah mitologi seputar *kami* dan agama Shinto ditulis dalam ***Kojiki*** [*Record of Ancient Matters*] dan ***Nihongi*** [*Chronicles of Japan*]. Menurut agama Shinto, *kami*-lah yang melahirkan negeri Jepang secitra dengan nirwana mereka. **Izanagi** adalah dewa utama, dan bersama



pasangannya, dewi **Izanami**, ia melahirkan banyak dewa-dewi lainnya. Penduduk Jepang membentuk klan atau *uji* yang memuja salah satu *kami*, maka *kami* tersebut akan menjadi pelindung klan tersebut. Setiap klan wajib mendirikan kuil dan melakukan upacara-upacara suci untuk memuja *kami* mereka. Sampai sekarang di Jepang banyak kuil yang diperuntukkan bagi satu *kami* tertentu saja. Berikut penjelasan singkat tentang beberapa *kami*, karena jumlah *kami* sebenarnya mencapai jutaan. Sebagai catatan, *kami* dan mitologi Jepang memiliki sedikit kemiripan dengan mitologi Yunani, seperti satu dewa memiliki banyak nama serta kisah-kisah yang sama.



Izanagi dan Izanami
Dewa dan dewi pencipta yang turun ke dunia untuk menciptakan Jepang. Mereka melahirkan *kami* lainnya, sampai ketika Izanami melahirkan **Ho-Masubi**, Dewa Api, ia tewas terbakar oleh apinya. Izanami pun turun ke Dunia Bawah [dunia orang mati] dan menjadi buruk rupa dan tua. Izanagi menyusulnya dan membawanya keluar dari sana, tapi Izanami melarang Izanagi untuk menengok ke belakang dan melihat wajahnya, namun Izanagi melanggarnya. Ketakutan melihat rupa Izanami, Izanagi lari dan menutup jalan agar Izanami tidak bisa mengejarnya. Akhirnya terputuslah hubungan dunia bawah dan dunia atas. Izanagi menjadi dewa manusia sedangkan Izanami menjadi dewi orang mati. Kisah ini mirip dengan kisah dewi Persephone dalam mitologi Yunani.



Amaterasu
Dewi Matahari yang termasuk dewi utama. Dewi ini berseteru dengan saudaranya sendiri, **Susanoo**, Dewa Angin Topan. Susanoo melempari istana Amaterasu dan menewaskan salah satu penenun yang ada di sana. Oleh karena itu Amaterasu merasa gagal menjadi kakak yang baik dan memilih bersembunyi di dalam sebuah gua. Seluruh dunia menjadi gelap gulita karenanya. Seluruh dunia berusaha membuatnya keluar. Dengan bantuan **Ama no Uzume**, Dewi Kesuburan, mereka mengadakan pesta meriah di luar gua, dan mengatakan bahwa ada dewi lain yang tak kalah cantiknya dari Amaterasu. Amaterasu penasaran dan mengintip keluar. Ia melihat sesosok dewi cantik, yang sebenarnya adalah bayangan dirinya sendiri pada cermin yagn dipasang oleh Uzume. Akhirnya Amaterasu keluar untuk melihatnya dan para dewa-dewi menariknya dari persembunyian sehingga matahari kembali bersinar.



Susanoo
Dewa Angin Topan yang punya sifat nakal dan jahil. Dialah yang membuat Amaterasu marah dan membuat keonaran lainnya di nirwana. Dewa-dewi kesal dan mengusir Susanoo dari nirwana. Ia pun turun ke bumi dan bertemu **Kushinada-*hime***. Setiap tahun di desa itu dikorbankan seorang gadis kepada ular raksasa berkepala 8. Tahun itu korbannya adalah Kushinada-*hime*. Susanoo berkata ia akan mengalahkan ular tersebut, dengan imbalan boleh menikahi Kushinada-*hime*. Susanoo membuat pagar dengan 8 lubang yang diisi dengan seguci *sake*. Ular tersebut memasukkan masing-masing kepalanya ke lubang dan meminum *sake*-nya. Setelah ular itu mabuk, Susanoo memenggal kedelapan kepalanya itu. Sesuai janjinya, Kushinada-*hime* menikah dengan Susanoo, yang membuatkan istana baginya di Izumo. Mereka mempunyai putera bernama **Ohkuninushi**, Dewa Sihir dan Obat-obatan.



O-Wata-Tsu-Mi
Dewa Laut yang berkuasa atas laut dan segala isinya, termasuk manusia jika sedang di laut. Nama lainnya adalah **Shio Zuchi**. Ia tercipta ketika Izanagi mandi di laut setelah kembali dari Dunia Bawah. Wujud aslinya adalah ular naga berwarna hijau, tapi ia lebih sering mengambil wujud laki-laki tua dengan insang. O-Wata-Tsu-Mi tinggal di istana megah di dasar laut bersama putri duyung. Dewa Laut ini sebenarnya baik, mengendalikan ombak dan air pasang dengan cara yang dapat diprediksi oleh manusia sehingga terhindar dari kecelakaan, tenggelam atau tersapu air pasang. Ia mempunyai pembawa pesan berupa monster laut yang disebut **Wani**.

Yatoden menyajikan cerita fiksi yang diramu dengan legenda kuno Jepang, tetapi seperti yang ditulis Salada dalam bukunya, *"Jangan mencari latar sejarah dari komik ini."* Jadi unsur fantasinya juga banyak dan tidak sesuai dengan legenda aslinya. Tampaknya *manga-ka* yang hobi jalan-jalan ini suka dengan cerita legenda. Karya berikutnya berjudul ***Susanoo o Dakishimete***, yang baru mulai beredar di Jepang bulan April 2003 lalu. Bagi yang suka dengan kisah berlatar legenda, *Yatoden* layak untuk dinikmati karena misterinya semakin lama semakin menarik dan dijamin bakal membuat kamu penasaran deh.













AMAKUSA 1637

アマクサ

On the year 1611, a prophecy was made.

Apa yang akan kamu lakukan, bila suatu hari kamu terbangun dan dirimu telah berada di masa lalu? Bila dirimu diharuskan untuk memimpin pemberontakan yang kau tahu akan menjatuhkan korban yang tak terhitung banyaknya? Dan apa yang kamu lakukan bila kamu tahu kamu memiliki kemampuan untuk mengubah sejarah di tanganmu? Apakah kamu akan memilih diam dan tak berbuat apa-apa? Ataukah kamu akan memanfaatkan kesempatan itu untuk kepentinganmu sendiri? Akankah kamu mengorbankan dirimu demi hidup orang-orang yang tak berdosa? Apakah kamu akan memilih pilihan yang sama dengan seorang **Hayumi Natsuki**, yang telah ditakdirkan untuk menggantikan seorang **Amakusa Shirou** dalam memimpin pemberontakan terbesar di Jepang?

When 25 years have passed, a beautiful youth will appear.

Akaishi Michiyo adalah seorang *mangaka* yang sudah sangat terkenal di Jepang dan juga di Indonesia. Beliau telah berkarya lebih dari 20 tahun dan menghasilkan judul-judul yang memikat para pembacanya dan terdiri dari berbagai *genre*. Mungkin kamu pun sudah sering membaca hasil karya beliau, seperti *Ten mo Yori Hoshi mo Yori*, *Fushigi no Rin*, *Hime 100%*, *Naishou no Half Moon*, *Alto no A*, *Alpen Rose*, *Yoru ga Owaranai* ataupun *Towa Kamo Shirenai*. Satu lagi karya Akaishi-*sensei* yang serialisasinya masih berjalan sampai sekarang adalah **Amakusa 1637**. Serial ini langsung menjadi pusat perhatian karena temanya yang cukup berani dan alur penceritaannya yang konsisten.

Amakusa 1637 diterbitkan oleh penerbit Shogakukan di bawah bendera Flower Comics. Serialisasi setiap bulannya sendiri diterbitkan di majalah **Flowers**, bersama dengan judul-judul lainnya seperti *7SEEDS* [Tamura Yumi], *Kaze Hikaru* [Watanabe Taeko] dan *Eve no Nemuri ~ Next Generation* [Yoshida Akimi], yaitu sekuel dari serial legendaris *YASHA*.

Without studying he shall of himself know all things, and he shall be famous throughout the land.

Cerita dimulai pada tanggal 17 Januari 1995 di **Kobe**. Seorang gadis berlari-lari menuju *dojo kendo* tempat ia biasa berlatih, dan seperti biasa, ia adalah orang pertama yang tiba di *dojo* tersebut. Lalu beberapa saat kemudian seorang cowok yang juga ingin berlatih datang dengan sedikit kesal, karena ia lagi-lagi tiba lebih lambat dari si gadis. Si cowok, yang bernama **Miyamoto Masaki**, langsung menantang sang cewek untuk berlatih tanding. **Hayumi Natsuki**, demikian nama gadis itu menyetujuinya dengan senang hati. Belum selesai mereka berlatih, Natsuki tiba-tiba melihat warna merah di udara yang sepertinya membawa bahaya. Dan seketika itu juga terjadilah gempa bumi yang amat dahsyat. Miyamoto melindungi Natsuki dari reruntuhan *dojo* yang hampir menimpanya, dan mencederai punggungnya sendiri. Gempa bumi berskala 7,2 skala *Richter* itu menghancurkan sebagian Kobe dan menewaskan banyak korban. Kepala sekolah SMP **St. Fransisco II**, tempat Natsuki dan Miyamoto bersekolah, meminta Natsuki yang merupakan ketua OSIS, dan teman-temannya untuk membantu proses evakuasi dan pertolongan pertama bagi para pengungsi.

Lalu cerita pun berpindah ke tahun 2000, pada tanggal 4 Oktober. Natsuki dan kawan-kawannya sudah hampir lulus SMU St. Fransisco II, dan mereka sedang melakukan piknik sekolah yang terakhir dengan kapal pesiar. Selama 5 tahun berturut-turut, Natsuki dan kelima kawannya menjadi pengurus OSIS. Natsuki adalah ketua OSIS, Miyamoto dan **Yatsuka Naozumi** menjadi wakilnya, **Akishima Seika** dan **Horie Eiji** menjadi sekretaris OSIS, dan **Kasugano Eri**



memimpin komisi disiplin sekolah. Mereka membicarakan rencana mereka begitu lulus SMU dan universitas yang akan mereka masuki. Sejak kejadian 5 tahun sebelumnya, Natsuki berpacaran dengan Miyamoto. Yatsuka yang juga menyukai Natsuki mencoba untuk mendekatinya lagi, tapi Natsuki dengan polos menolak segala daya upayanya. Eri yang agak tidak suka melihat usaha Yatsuka itu langsung memanggil Miyamoto untuk menemui Natsuki. Natsuki dan Miyamoto yang sedang berduaan di geladak kapal tiba-tiba menyadari ada sesuatu yang aneh. Ada warna merah di udara, seperti 5 tahun sebelumnya pada saat gempa bumi. Kapal mereka diserang oleh angin dan ombak yang amat dahsyat. Natsuki pun terjatuh ke laut, dengan Miyamoto yang berusaha menggapainya.

Ketika Natsuki sadar kembali, ia telah berada di pantai. Natsuki menyelamatkan seorang gadis yang sedang dikejar-kejar oleh 2 pria. Melihat penampilan Natsuki dan keberaniannya, gadis itu langsung menyebutnya malaikat. Natsuki berusaha menyangkal anggapan itu, tapi gadis itu yakin sekali bahwa Natsuki memang adalah utusan Tuhan. Ketika Natsuki mencari tahu di mana ia berada dan tanggal berapa, ia terkejut sekali saat tahu bahwa saat itu adalah tahun 1636, dan ia berada di pulau **Ooyano**, daerah **Amakusa**. Ia mengantarkan gadis itu, yang bernama **Kinu**, ke desanya. Di sana, tiba-tiba ponsel yang tergantung di lehernya berbunyi. Ternyata Eri yang menelponnya! Kok di tahun 1636, ponsel tahun 2000 bisa berbunyi? Natsuki tidak mempedulikan fenomena itu, yang penting, ia harus langsung menemui Eri yang ketakutan. Untunglah, jarak mereka berdua hanya dipisahkan oleh sebuah hutan. Eri ditampung oleh seorang penduduk desa yang bernama **Masuda Jinbee**. Pria tua itu tampak terkejut melihat Natsuki yang mirip sekali dengan putranya yang telah meninggal. Eri memberi tahu Natsuki bahwa nama putra pria itu adalah **Masuda Shirou Tokisada**, atau yang akan dikenal dengan nama **Amakusa Shirou**. Natsuki pun menyadari bahwa ia mungkin harus memimpin pemberontakan yang dipimpin oleh Amakusa Shirou, atau dikenal dengan nama **Pemberontakan Shimabara**.

Gadis yang tiba-tiba dijuluki **Fransisco-*sama*** oleh para penduduk desa, karena nama sekolahnya yang ia sebutkan itu, harus mengatasi serangan dari pasukan pemburu penganut Kristen yang dipimpin oleh seorang *samurai* yang amat berbahaya, dan dikenal dengan julukan **Ootaka no Waka** [*Falcon Lord*]. *Samurai* itu juga terkejut melihat Natsuki, dan langsung menyebutnya dengan nama '*Shirou*'. Natsuki menjadi sangat terpukul saat ia menyadari bahwa *samurai* itu adalah sahabatnya sendiri, Yatsuka, yang terlihat lebih dewasa dan tua. Yatsuka tidak mempercayai bahwa Natsuki-lah yang ada di depannya saat itu, dan ia berjanji akan membunuh '*Shirou*'. Natsuki yang benar-benar dianggap sebagai utusan Tuhan oleh para penduduk, makin mengukuhkan statusnya saat ia menyelamatkan seorang anak kecil dari rumah yang terbakar. Apalagi sinar senter yang disorotkan Eri kepadanya membuatnya terlihat memiliki *halo* atau lingkaran suci malaikat.

Natsuki dan Eri pergi meninggalkan desa untuk mencari Seika yang diselamatkan oleh kapal pedagang Belanda. Mereka pun menitipkan Seika di rumah Masuda Jinbee, lalu kemudian pergi untuk mencari teman-teman mereka yang lain. Kedua gadis ini diikuti oleh sahabat Shirou yang bernama **Ginji**, dan menganggap Natsuki adalah titisan Shirou. Saat harus berhadapan dengan gerombolan penjahat, Natsuki bertemu dengan seorang *samurai* yang amat luar biasa. *Samurai* itu memperkenalkan dirinya sebagai **Miyamoto Musashi**, tapi Natsuki amat terkejut melihat wajah sang pemuda. Miyamoto Musashi adalah Miyamoto Masaki, pacarnya sendiri. Tapi Miyamoto terlihat lebih dewasa juga, sama seperti Yatsuka. Cowok itu pun sudah tidak mengenali Natsuki, karena ia mengalami amnesia. Natsuki berusaha untuk mengembalikan ingatannya, dan Miyamoto yang tadinya merasa 'cowok' itu sangat aneh, akhirnya malah menjadi tertarik. Mereka berdua bekerja sama menyelamatkan sebuah desa dari gerombolan serigala liar, dan memperoleh terima kasih dari bangsawan penguasa daerah itu, **Hosokawa Mitsutoshi**. Kebetulan sekali, Hosokawa adalah orang yang ingin dimintai pengaruhnya oleh Natsuki, untuk memulai Pemberontakan Shimabara. Setelah bertemu dengan seorang puteri bangsawan yang bernama **Kichou-*hime***, Natsuki, Miyamoto dan Eri bertemu dengan Eiji. Untuk menyelamatkan penduduk desa, Natsuki membiarkan dirinya ditangkap oleh Yatsuka. Saat itulah Miyamoto dapat mengingat segalanya. Yatsuka bercerita tentang segala yang menimpa dirinya sejak 8 tahun sebelumnya. Natsuki menjadi sedih sekali mendengar semua hal menyakitkan yang terjadi pada sahabatnya. Yatsuka akhirnya mau bergabung kembali dengan Natsuki dan kelompoknya.

Maka keenam sahabat pun kembali lengkap. Dan mereka sekarang berusaha untuk memulai Pemberontakan Shimabara, dengan mengubah hasil yang akan terjadi. Apakah mereka akan berhasil? Kita tunggu saja bagaimana Akaishi-*sensei* mengakhiri karyanya ini!

Then shall the clouds of the east and west shine with a mysterious glow, wisteria flowers shall blossom from trunks of dead trees.

Hayumi Natsuki [Amakusa Shirou]



Natsuki adalah siswi SMU berusia 18 tahun yang sangat berjiwa pemimpin dan menjalani hidupnya dengan bersemangat. Ia berencana untuk melanjutkan studinya di Columbia University di Amerika ketika ia lulus dari SMU St. Fransisco II. Setelah itu, ia akan mendedikasikan

hidupnya untuk perdamaian dunia dengan bekerja di PBB. Natsuki juga adalah seorang ahli *kendo* yang sangat tangguh, karena ia sudah dididik dari kecil di rumahnya yang merupakan *dojo kendo* aliran *Hakuhouryuu*. Selama 5 tahun berturut-turut, Natsuki menjabat sebagai ketua OSIS di sekolahnya. Gadis cantik dan gagah ini juga cerdas, berani, memiliki rasa keadilan yang tinggi dan tidak senang melihat orang lain menderita. Ketika ia menyadari bahwa ia harus menjalani peran sebagai Amakusa Shirou, Natsuki sedikit ragu apakah ia mampu menjadi tokoh yang akan mengubah dunia tersebut. Namun Natsuki menjadi yakin dan percaya kepada dirinya, karena ia sangat yakin bahwa apa yang ia jalankan adalah benar. Natsuki sangat menyayangi teman-temannya, terutama Miyamoto, dan ia juga tidak segan untuk memaafkan semua kesalahan mereka, seperti dibuktikan oleh Yatsuka. Dengan kemampuannya membuat strategi yang tajam, dan ditambah dengan teknologi modern yang ia miliki, Natsuki banyak membuat 'mujizat'. Tapi bukan itu saja, Natsuki juga memiliki 'sesuatu' yang bersinar dari dirinya, yang semakin membuat orang percaya bahwa ia adalah utusan Tuhan.

Miyamoto Masaki [Miyamoto Musashi]

Cowok tampan ini adalah wakil Natsuki dalam OSIS. Ia juga jagoan *kendo* yang sudah berlatih bersama Natsuki selama bertahun-tahun. Ia sangat mencintai Natsuki, dan menganggapnya gadis yang sangat istimewa karena kepribadian dan nilai-nilai yang dijunjungnya. Miyamoto bukan siswa yang terpandai di sekolah, tapi ia sangat dikagumi karena ketampanan dan kebaikan hatinya kepada semua orang. Bahkan ia kadang sulit menolak perhatian yang diberikan para gadis kepadanya. Miyamoto kadang merasa tidak nyaman dengan kehadiran Yatsuka yang terang-terangan juga mengincar Natsuki, tapi cinta Natsuki kepadanya membuyarkan hal tersebut. Setelah lulus SMU, seharusnya ia melanjutkan sekolah ke Universitas Waseda. Ketika ia mengalami *time slip*, ia tiba pada tahun 1629, sehingga ketika ia bertemu dengan Natsuki lagi, ia telah berusia 25 tahun. Ia juga mengalami amnesia dan yang bisa ia ingat hanyalah nama keluarganya. Oleh *samurai* yang menemukannya, ia diberi nama Musashi. Ia dikenal sebagai jenderal muda yang sangat tangguh, karena kemampuannya dalam seni pedang yang amat mengagumkan. Ia bahkan telah bertunangan dengan seorang gadis bernama **Otsuu**. Tapi Natsuki tidak pernah menyerah untuk mendapatkan Miyamoto kembali, sampai akhirnya pemuda ini pun dapat mengingatnya. Dan Miyamoto pun menjadi bagian dari kelompok Natsuki yang sangat diandalkan.

Yatsuka Naozumi [Ootaka no Waka]

Dalam hal akademis di sekolah, Yatsuka hanya kalah dari Eri dan ia memegang peringkat nomor 2 di sekolah. Ia pun seharusnya bisa melanjutkan kuliah di universitas yang sangat terkenal, tapi ia memilih untuk pergi ke Columbia University, supaya ia bisa bersama-sama dengan Natsuki. Sebenarnya, Yatsuka adalah seorang *gay*, tapi ia mengakui bahwa Natsuki adalah satu-satunya perempuan yang bisa mengubah preferensinya tersebut. Saat *time slip*, ia tiba pada tahun 1628, sehingga ketika berkumpul kembali, pada umur 26 tahun, Yatsuka-lah yang tertua di antara semuanya. Yatsuka mengalami *shock* dan guncangan yang amat hebat, sehingga ia bahkan sempat tidak mengenali lagi teman-temannya. Ia pun bekerja sebagai pimpinan pasukan yang khusus memburu dan membunuh para orang Kristen, dan dikenal dengan julukan *Ootaka no Waka* [*Falcon Lord*], sebelum Natsuki menyadarkannya. Yatsuka-lah yang membunuh Masuda Shirou Tokisada yang sebenarnya. Ketika bertemu dengan Tokisada, Yatsuka sangat terkejut karena kemiripan wajahnya dengan Natsuki. Yatsuka akhirnya menjalin hubungan yang sangat intim dengan Tokisada, walaupun akhirnya ia membunuhnya. Pemuda ini pun kembali bergabung dengan Natsuki dan kawan-kawan setelah mengalami serangkaian kejadian yang menyakitkan. Sesuai dengan julukannya, Yatsuka tidak pernah terlihat tanpa elang peliharaannya yang membuat dirinya makin terlihat gagah.

Kasugano Eri



Eri adalah sang bintang di sekolah dengan kemampuan akademisnya, dan daya ingatnya yang luar biasa. Gadis yang akan melanjutkan kuliah di Universitas Tokyo ini, tadinya adalah gadis yang sangat menutup diri dan tidak mau bergaul. Natsuki dengan tenang dan ceria mendekatinya dan mengajaknya berteman. Kehadiran Natsuki di dekatnya membawa sahabat-sahabat lain yang akhirnya mengenal pribadi Eri yang sesungguhnya. Ia juga menjadi salah satu staf dalam OSIS pimpinan Natsuki, dengan menjabat ketua Komisi Disiplin sekolah. Gadis manis yang sering berkepang dua ini kadang sedikit 'segan' pada Yatsuka, karena Yatsuka tidak segan-segan memintanya pergi atau bersikap dingin kepadanya. Eri sangat menyayangi dan memuja Natsuki, dan dialah yang paling melindungi sahabatnya itu dari Yatsuka yang selalu mendekatinya. Saat mengalami *time slip*, ia tiba hanya beberapa hari sebelum Natsuki. Adanya Eri bersama dengan Natsuki sangat membantu, karena Eri mampu memberikan informasi

mengenai apa saja yang harus diketahui oleh Natsuki. Eri pulalah yang merancang langkah-langkah mereka dalam mencoba memulai Pemberontakan Shimabara. Penampilannya yang lembut dan lemah membuat Natsuki selalu melindunginya. Pada saat Natsuki sedang tidak bersamanya, Ginji-lah yang akan selalu di sampingnya.

Akishima Seika



Tak seperti Eri yang lebih pendiam dan kadang sulit mengungkapkan pendapatnya, Seika adalah gadis yang sedikit centil, ceria dan terbuka. Seika diakui oleh seluruh sekolah sebagai pemilik suara terindah. Ia selalu menjadi bagian dalam paduan suara, dan sering juga menyanyi solo dalam berbagai pentas sekolah. Dan ia bukan cuma berbakat menyanyi, ia pun menjadi sekretaris OSIS di bawah pimpinan Natsuki. Tadinya ia berencana untuk melanjutkan studinya di Jerman, sekaligus mengasah kemampuan menyanyinya. Suaranya yang indah dapat dikenali oleh sahabat-sahabatnya di manapun dan kapan pun. Ia juga mengalami *time slip*, dan tiba hampir bersamaan dengan Natsuki dan Eri. Ia mampu bersikap santai dan ceria di sekitar Yatsuka yang dingin dan terlihat tidak ramah. Bahkan ketika para penduduk Amakusa memandang Yatsuka dengan takut sebagai pemburu mereka, Seika menyambutnya dengan gembira. Sikapnya yang berani dan tidak segan-segan terhadap orang ataupun lingkungan baru, kadang membuat teman-temannya sedikit deg-degan. Tapi berkat Seika pulalah Natsuki dapat bertemu dengan Hosokawa Mitsutoshi, penguasa yang mereka ingin minta pengaruhnya. Hosokawa tampaknya sedikit tertarik kepada gadis cantik dan ceria ini.

Horie Eiji



Eiji juga sangat mengagumi Natsuki, seperti halnya Eri. Ketika masih anak-anak, Eiji memiliki tubuh yang lebih kecil dari teman-teman sebayanya. Hal ini membuatnya sering diganggu oleh anak-anak bandel. Natsuki yang kesal melihat hal itu, dengan tenang menghajar para anak nakal itu dengan sapu. Sejak saat itu, Eiji memuja Natsuki, walaupun perasaannya bukanlah rasa cinta. Eiji amat berbakat dalam melukis, dan hasil karyanya selalu dikagumi oleh teman-temannya. Sekretaris OSIS seperti Seika ini pun mengagumi Miyamoto dan Yatsuka yang dilihatnya sebagai 2 cowok yang sangat luar biasa. Ketika *time slip* terjadi, ia tiba pada tahun 1631, sehingga ia berusia 23 tahun ketika mereka semua berkumpul kembali. Eiji pada usia 23 tahun masih ceria, lembut dan manis seperti ketika ia masih SMU, tapi juga telah menjadi pemuda yang berbeda. Ia tidak lagi pemalu dan ragu-ragu dalam bertindak seperti dulu. Ia tentu saja masih selalu melukis, dan lewat hasil karyanya di ruangan Kichou-*hime*, Natsuki bisa tahu bahwa Eiji pun telah berada di era itu sebelum mereka. Dalam menjalankan strategi kelompok mereka, Eiji adalah orang yang bisa diandalkan dalam membuat berbagai peralatan yang diperlukan untuk meyakinkan masyarakat bahwa 'mujizat' sedang terjadi. Ia sangat menyayangi Kichou-*hime* yang dipanggilnya **Kiku-chan**, walaupun bila ditanya tentang hal tersebut, mukanya akan langsung menjadi merah.

Masuda Shirou Tokisada



Seharusnya, pemuda ini akan tumbuh menjadi tokoh Kristen paling terkenal di Jepang dan mengganti namanya menjadi Amakusa Shirou. Tapi hal ini tidak terjadi, karena Yatsuka membawanya pergi dan kemudian membunuhnya. Tokisada memiliki penampilan yang sama persis dengan Natsuki, dengan 1 perbedaan besar: Tokisada adalah seorang pria. Ia adalah putra dari Masuda Jinbee, yang menampung Natsuki dan kawan-kawannya di rumahnya. Keluarganya yakin bahwa Tokisada tenggelam di laut 1 tahun sebelum Natsuki meninggal, dan Natsuki adalah Tokisada yang dikirim kembali oleh Tuhan. Cowok ini diculik oleh Yatsuka, tapi kemudian ia dan Yatsuka malah menjadi pasangan kekasih. Yatsuka yang tadinya hanya tertarik kepadanya karena kemiripannya dengan Natsuki, akhirnya malah benar-benar mencintainya. Ia sama sekali tidak melawan ketika Yatsuka membunuhnya, saat sang *Ootaka no Waka* tak bisa lagi mengingkari perintah. Ia bahkan mendoakan Yatsuka agar kekasihnya itu menemukan Tuhan yang selama ini ia cari, dan bisa berkumpul lagi dengan sahabat-sahabatnya.

Tokugawa Iemitsu



Pimpinan seluruh Jepang inilah yang sebenarnya menjadi musuh utama dari Natsuki dan kawan-kawannya. Iemitsu adalah orang yang sangat kejam, berbahaya dan tidak segan-segan menghancurkan siapa pun yang dianggapnya musuh. Atas perintahnya, orang-orang Kristen banyak diburu oleh para bangsawan dan pimpinan daerah. Bila Pemberontakan Shimabara jadi berlangsung, maka Iemitsu akan menjadi pimpinan di pihak lawan.

Ginji



Pemuda sederhana dan ceria ini adalah sahabat Tokisada. Ketika ia pertama melihat Natsuki, ia sangat bahagia karena menyangka bahwa Tokisada telah kembali. Ketika Natsuki dan Eri melakukan perjalanan, ia mengikuti mereka dan malah menjadi sangat perhatian kepada Eri. Walaupun terlihat biasa-biasa saja, Ginji dapat juga menjadi anggota kelompok Natsuki yang bisa diandalkan. Ia cukup ahli dalam menembak, dan bahkan Yatsuka pun mengakui kemampuannya.

Kichou-*hime*



Sang puteri bangsawan ini sangat mengagumi Eiji yang dipanggilnya Eiji-*oniisama*. Penampilannya yang cantik sangat sesuai untuk hatinya yang cantik pula. Gadis ini juga memuja Natsuki yang melakukan hal-hal yang menurutnya sangat luar biasa. Mereka bertemu pertama kali ketika Natsuki sedang mencari susu untuk anak serigala yang ia pelihara. Kichou mengajaknya ke istananya, dan di sana mereka berbicara tentang banyak hal. Karena ia selalu dikurung di dalam istana, ia tak mengetahui apa sebenarnya yang terjadi pada rakyatnya. Natsuki mengajaknya keluar istana untuk melihat dengan mata kepala sendiri bagaimana rakyatnya menderita. Melihat hal tersebut, Kichou-*hime* langsung memberikan bantuan kepada para rakyat miskin tersebut. Hal ini tentu saja membuat masyarakat amat gembira. Sang puteri ini menolak ajakan Eiji untuk pergi bersamanya, karena ia merasa masih memiliki tanggung jawab terhadap rakyat dan daerahnya sendiri.

Hosokawa Mitsutoshi



Ia adalah bangsawan pimpinan daerah yang pertama ditemui oleh Natsuki dan kawan-kawan. Daerah Amakusa termasuk dalam wilayah kekuasaannya. Ia bertemu dengan Natsuki ketika gadis itu sedang menyelamatkan sebuah desa dari serangan gerombolan serigala buas bersama dengan Miyamoto. Ia amat terkesan dan berterima kasih. Walaupun terlihat sangat santai dan seenaknya sendiri, Mitsutoshi adalah pemimpin yang baik dan dicintai oleh rakyatnya. Ia sedikit tertarik pada Seika, dan sangat terkejut ketika ia malah bertemu dengan Natsuki lagi.

Nabeshima Motoshige



Motoshige diselamatkan Natsuki dalam sebuah percobaan pembunuhan. Hal ini membuat keluarga Nabeshima, yang juga adalah bangsawan feodal pemimpin daerah, sangat berterima kasih kepada gadis itu dan teman-temannya. Motoshige tinggal bersama dengan ayahnya, **Nabeshima Katsushige**, dan keponakannya, **Nabeshima Mitsushige**. Ketika sedang menjadi tamu di rumah mereka, Natsuki juga menyelamatkan Mitsushige dari gerombolan ninja misterius. Ia pun menjadi sangat yakin atas tujuan Natsuki dan mendukungnya dengan memberikan pengaruh keluarga mereka. Ketiga anggota keluarga Nabeshima sangat mengagumi Natsuki dan kelompoknya.

Matsudaira Tadanao



Pria bangsawan yang amat lembut dan terlihat rapuh ini sangat menderita karena ia harus menyembunyikan kepercayaannya sendiri, atau ia akan dibunuh. Ia dulu sering memimpin pasukan untuk maju perang, tapi karena ia tidak mau lagi membunuh, ia memilih diam di dalam istananya. Rakyatnya selalu datang mengunjunginya pada hari-hari tertentu dengan membawa hadiah-hadiah terbaik yang mereka miliki. Sementara ia akan menyambut mereka semua dengan amat ramah. Ketika Natsuki, Seika dan Eri menyusup ke dalam istana dengan menyamar sebagai penduduk desa biasa, mereka sangat terkejut melihat pria yang tampak seperti orang suci ini. Tadanao melihat dengan matanya sendiri bahwa Natsuki adalah orang yang sangat istimewa dan memang utusan dari Tuhan, sehingga ia tidak segan-segan untuk mendukung tujuan Natsuki. Iman dan kepercayaannya bertambah makin kuat, dan dengan berani ia pun melindungi Natsuki dan kawan-kawannya.

Yagyuu Juubee



Juubee adalah seorang *samurai* yang sangat tangguh. Natsuki sendiri menyadari bahwa, bila menjadi lawan, pria

ini akan menjadi lawan yang sangat sulit untuk dikalahkan. Ia bertemu dengan Natsuki ketika mereka berdua sedang berteduh dari hujan di sebuah rumah bobrok. Di sana, mereka berdua saling melihat kemampuan masing-masing. Juubee kehilangan mata kirinya akibat perbuatan Tokugawa Iemitsu. Karena penasaran dengan Natsuki, atau disebutnya Amakusa Shirou, ia mencari tahu keberadaan gadis itu di rumah keluarga Nabeshima dan juga kepada Matsudaira Tadanao. Tidak ia sangka, kedua bangsawan itu memilih tutup mulut mengenai Natsuki dan kelompoknya. Sejak saat itu, Juubee pun mengikuti jejak Natsuki.

Multitudes shall bear the cross on their helmets, white flags shall float over sea and river, mountain and plain.

Keitai

Natsuki dan kelima sahabatnya selalu tampil dengan ponsel yang tergantung dari leher mereka. Mereka memiliki jenis ponsel yang sama, dengan *strap* yang berbeda-beda sesuai dengan selera mereka. *Keitai*, alias *J-phone* ini, memiliki peran yang amat besar dalam *Amakusa 1637*. Ponsel mereka ini sama sekali tidak perlu di-*charge*, tidak membutuhkan pulsa dan bekerja dengan cara yang sangat misterius. Ketika langit berubah warna menjadi merah, maka ponsel tahun 2000 mereka bisa digunakan pada tahun 1636. Hal ini tentu saja memudahkan mereka untuk berhubungan satu sama lain dan menyusun rencana. Hanya Miyamoto yang sudah tidak membawa ponselnya, dan itu dikarenakan benda tersebut disimpan di rumah orang yang menyelamatkannya 7 tahun sebelumnya.

Merchandise

Tidak banyak *merchandise* yang sudah beredar untuk serial ini, seperti juga untuk sebagian besar karya-karya Akaishi-*sensei*. Yang sampai sekarang bisa dicari hanyalah kartu telepon bergambar Natsuki, *postcard* dan beberapa hal kecil lainnya. Lebih sulit lagi, barang-barang ini pun tidak bisa dibeli di toko, karena merupakan hadiah dari majalah Flowers sendiri. Flowers pun pernah memberikan bonus berupa CD-ROM yang isinya, antara lain, *wallpaper Amakusa 1637* dan serial-serial lainnya. Di situs resmi majalah tersebut juga pernah ditampilkan *download* gratis berupa *screensaver Amakusa 1637* yang berisi adegan-adegan dari serial tersebut sampai volume 3.

Amakusa 1637 to anime

Belum ada rencana dari pihak manapun untuk membuat serial ini menjadi anime. Sayangnya, serial karya Akaishi-*sensei* memang bukan serial yang memperoleh perhatian ataupun sering dijadikan anime. Sampai sekarang pun, hanya *Alpen Rose* yang pernah dibuat ke dalam format anime, dan itu pun sudah lebih dari 10 tahun yang lalu.

Then shall come the time for Jesus to be honored.

Sungguh suatu hal yang sulit, memerintah sebuah daerah atau negara dan ratusan ribu atau jutaan rakyatnya. Banyak penguasa yang akhirnya beralih ke tindak penindasan terhadap rakyat mereka. Mereka beralasan bahwa hal itu adalah untuk menegakkan peraturan di daerah mereka. Tapi hal tersebut malah akan menjadi bumerang bagi diri mereka sendiri, karena rakyat pada akhirnya tidak akan tinggal diam. Pada saat mereka sudah lelah dan bosan diinjak-injak oleh orang yang lebih berkuasa, rakyat akan maju untuk melawan tanpa mempedulikan diri mereka sendiri. Dan saat itu, bisakah penguasa melindungi diri mereka sendiri? Memang, harus ada seperangkat peraturan ataupun hukum untuk melindungi rakyat, pemerintah dan juga daerah. Tapi penguasa tidak boleh menggunakan kekuasaannya untuk terus menindas rakyatnya. Karena, mau jadi apa seorang penguasa tanpa rakyat?

Pemberontakan Shimabara sebenarnya bukan hanya dipicu oleh faktor agama. Tapi faktor terbesarnya adalah lebih karena rakyat merasa tertindas oleh para penguasa. Ketika muncul seorang Amakusa Shirou yang dipandang sebagai utusan Tuhan, rakyat pun melihat bahwa akan ada keselamatan. Mereka tidak lagi percaya kepada para penguasa. Walaupun mereka harus mati untuk membela hak dan posisi mereka sebagai manusia, mereka tidak keberatan. Dan apakah penguasa masih bisa menutup mata mereka terhadap tragedi kemanusiaan yang terjadi kemudian?

Kalau kita lihat dalam berita-berita saat ini, sebenarnya banyak Pemberontakan Shimabara yang terulang di berbagai penjuru dunia. Jadi apakah manusia sudah belajar dari kesalahannya sendiri? Apakah manusia telah menghormati manusia lain, kepercayaan lain, kebudayaan lain dan segala perbedaan yang ada pada sesamanya? Hanya kita sendiri yang bisa memberikan jawabannya.

Reviewed by ***Silver Wind***

*Notes: Kutipan diambil dari ramalan yang dibuat Padre Mamakosu pada tahun 1611 tentang Amakusa Shirou dan Pemberontakan Shimabara dalam Amakusa 1637. Special thanks u/ Selene yang sudah membantu dalam memahami serial yang satu ini, walaupun translation-nya tidak bertambah juga sampai sekarang. =P Dan tidak lupa, u/ Noir Ciel yang mau 'mengorbankan' vol. 2 manga ini u/ saya. ~_^*

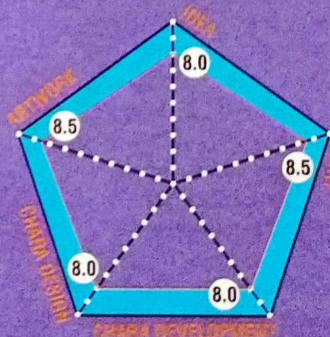
RATING 18+

Sebenarnya tidak ada adegan kekerasan ataupun seks yang cukup berarti dalam *manga* ini, namun yang ada akan membuat *manga* ini sulit diterima oleh beberapa orang. Ceritanya yang sangat berbau religi pun harus dibaca dengan pikiran terbuka dan pengetahuan yang luas.

OMAKE

Pemuda ini lahir pada tahun 1622 dengan nama Masuda Shirou. Ia adalah putra ke-4 dari Masuda Jinbee, seorang *rounin*. Ketiga kakak Shirou meninggal saat masih anak-anak. Ia pun memiliki seorang kakak dan adik perempuan, **Fuku** dan **Man**. Sebagai putra satu-satunya, ia diperhatikan dan dididik dengan keras. Banyak orang yang bilang bahwa Shirou adalah anak yang sangat istimewa. Sejak kecil, ia telah memiliki pengetahuan yang luar biasa. Ketika beranjak remaja, pada tahun 1637, Shirou menjadi pemuda yang banyak melakukan mujizat. Apalagi 25 tahun sebelumnya, telah ada ramalan yang menyatakan bahwa akan muncul seorang pemuda utusan Tuhan yang akan membuat banyak mujizat dan membawa keselamatan. Banyak orang yang percaya bahwa Shirou-lah utusan tersebut. Ia mengubah namanya menjadi **Amakusa Shirou Dayu Tokisada** dan mulai memimpin para *rounin* dan penduduk desa untuk memberontak melawan penguasa. Pemberontakan ini berlangsung selama hampir setahun, dengan korban yang tak terhitung jumlahnya dari pihak pemberontak. Hidup Shirou berakhir dengan tragis ketika ia dikhianati dan ditangkap. Ia tewas disalibkan, dan kepalanya dipamerkan oleh penguasa untuk mematahkan semangat para pengikutnya. Hidup Amakusa Shirou berakhir tahun 1638, pada usia yang belum lagi menginjak 17 tahun. Tapi jiwa dan semangatnya tetap hidup sampai sekarang, dan bila menyebut perkembangan agama Kristen di Jepang, maka tak bisa tidak, kita juga harus menyebut dan mengagumi Amakusa Shirou, seorang pemuda yang mengorbankan hidupnya untuk mencoba mengubah dunia.

SCORE



[+] Idenya bukan sesuatu yang sangat baru, tapi berhasil disuguhkan dengan cukup menarik. Tokoh-tokohnya pun sangat mungkin untuk menjadi kesayangan para pembaca, apalagi keenam tokoh utamanya yang memiliki kelebihan dan kekurangan sendiri. Akaishi-*sensei* berani menampilkan sesuatu yang berbeda dalam penceritaannya, sehingga mungkin kita akan menjadi cukup penasaran pada akhir setiap volume.

[–] Beberapa adegan seks dalam *manga* ini tidak akan memungkinkan serial ini untuk diterbitkan di Indonesia. Kita juga sulit untuk berharap bisa belajar sejarah lewat *manga* ini, karena banyak kejadian dan tokoh yang dicampur dan ditampilkan bersama-sama. Gaya *artwork* Akaishi-*sensei* yang khas itu pun kadang menyulitkan kita untuk membedakan satu tokoh dengan tokoh yang lain.



SHANAOU YOSHITSUNE

The Present

Minamoto no Yoshitsune adalah seorang figur legendaris dalam sejarah Jepang, seperti kisah Wali Songo di Indonesia. Meskipun Yoshitsune benar-benar ada, tetapi sejarah hidupnya telah terpoles oleh sekian banyak legenda. Kisah heroiknya dalam membantu kakak tirinya, Minamoto no Yoritomo, dalam mengalahkan klan Heike dan mendirikan *bakufu* Kamakura sangatlah akrab bagi masyarakat Jepang. [Coba deh, buka Animonster #57, di situ ada pembahasan singkat tentang perselisihan antara klan Heike/Taira] dengan Genji/Minamoto dan pendirian *bakufu* Kamakura]. Belum lagi kisah cintanya dengan Shizuka Gozen yang saking romantisnya telah mengilhami sejumlah *manga* bertema cinta [di antaranya *Ten Yori Mo, Hoshi Yori Mo*-nya Akaishi Michiyo dan *Sen-ya Koiuta*-nya Hara Chieko]. Loyalitas dan keberanian Musashibo Benkei, pengikut setia Yoshitsune, juga telah berabad-abad menjadi sumber kekaguman.

Apa yang terjadi ketika sekelompok ilmuwan menemukan dokumen yang menyatakan bahwa sebenarnya Ushiwakamaru -- nama Yoshitsune ketika kecil -- ternyata telah meninggal dunia saat usianya 16 tahun? Lantas siapakah Yoshitsune yang tercatat dalam sejarah, yang mulai terkenal sejak usianya 22 tahun? **Sawada Hirofumi** menggunakan peristiwa fiktif itu sebagai titik tolak bagi fiksi sejarah karyanya, ***Shanao Yoshitsune***, yang di Jepang telah diterbitkan oleh Shogakukan hingga volume 8.

Kita pun diajak mundur menyusuri sejarah, kembali ke zaman Heian, sebelum *bakufu* Kamakura terbentuk...

The Past

Setelah mengalahkan Minamoto no Yoshitomo dari klan Genji, **Taira no Kiyomori** dari klan Heike berkuasa seolah tak terbendung bersama klan-nya. Ia memerintahkan pengasingan anak-anak Yoshitomo untuk mencegah mereka berusaha merebut kekuasaan saat mereka dewasa kelak. Hanya satu anak Yoshitomo yang dibiarkan dirawat oleh ibunya, yaitu **Ushiwakamaru**, putra Yoshitomo dengan Tokiwa Gozen. Tokiwa lantas menikah dengan Fujiwara no Naganari, salah seorang menteri di pemerintahan yang cukup aman kedudukannya karena tak terkait langsung dengan perselisihan klan Heike dan Genji. Meski diakui sebagai anak Naganari, tetap saja Ushiwakamaru tidak dibiarkan bebas. Ia tidak diperbolehkan melangkah keluar dari kawasan rumah Fujiwara. Karena kasihan pada putra mereka yang tak pernah melihat dunia luar sejak usianya 2 hingga 7 tahun, Tokiwa dan Naganari merancang rencana nekat. Mereka menukar identitas Ushiwakamaru dengan **Hyouta**, seorang pengamen jalanan. Kisah dua anak yang masing-masing menjadi satu bagian dari sosok 'Minamoto no Yoshitsune' yang utuh pun dimulai.

Karena jebakan Kiyomori yang masih takut pada darah Genji dalam tubuh Ushiwakamaru [yang kini sebenarnya adalah Hyouta], Hyouta pun dikirim ke Kuramadera [Kuil Kurama] untuk menjadi biksu di sana, dengan harapan ia takkan pernah lagi berkesempatan keluar dan membalas dendam. Justru di tempat itulah Hyouta tertempa menjadi pemuda yang tangguh, cerdik, baik hati, dan berkemauan kuat, meskipun tetap bandel seperti anak-anak lazimnya. Ia sampai-sampai memperoleh nama baru yang sangat indah, **Shanaou**, yang merupakan nama lain dari sang Buddha.

Sementara itu, Ushiwakamaru yang asli, yang tak sanggup lagi meneruskan pelariannya, kembali ke rumah keluarganya secara diam-diam. Ia pun mengurung dirinya dalam perpustakaan, belajar sekuat tenaga dan menuliskan hal-hal yang dipelajarinya untuk Hyouta dalam wujud surat-surat. Saat keduanya berusia 12 tahun, Hyouta didatangi seorang pengikut **Minamoto no Yoritomo**, kakak tiri satu ayah dari Ushiwakamaru. Ia berharap kelak Shanaou alias Minamoto no Yoshitsune akan membantu kakaknya menggulingkan klan Heike. Akan seperti apakah Shanaou, sesuai namanya, menerangi dunia?



The People

Minamoto no Yoshitsune

Minamoto no Yoshitsune adalah putra kesembilan dari Minamoto no Yoshitomo, pemimpin klan Genji yang terbunuh, dengan Tokiwa Gozen. Namanya saat kecil adalah Ushiwakamaru [Biasanya *'maru'* dihilangkan dari nama panggilan seseorang, sehingga Ushiwakamaru biasa dipanggil sebagai 'Ushiwaka' atau bahkan 'Ushi' saja.] Yoshitsune dikenal pula dengan nama Shanaou, nama pemberian Toukoubou-*sama*, pimpinan Kuramadera, dan Kakujitsu-*sama*, anak didiknya. Dalam serial ini, sesungguhnya 'Minamoto no Yoshitsune' adalah dua orang tetapi satu. Kedua 'Yoshitsune' tersebut adalah:











Hyouta

Aslinya, ia hanyalah bocah pengelana yang berkeliling bersama sebuah kelompok akrobatik. Hyouta tidak kenal ayah-ibunya. Meskipun [awalnya] tidak terpelajar, ia memiliki kecerdasan dan bakat memimpin. Ia pada dasarnya baik hati dan pengasih bahkan pada lawannya. Hanya saja, kenakalannya luar biasa meskipun tiada maksud jahat di balik kelakuannya itu. Ia tak keberatan dikirim ke kuil karena bagi seorang anak yang tahu rasanya hidup susah dan kelaparan, hal itu masih lebih baik daripada berkeliaran di jalanan. Sebenarnya dialah yang dianugerahi nama Shanaou saat berada di Kuramadera. Sebagai pengganti Ushiwakamaru, ia turut merasakan kebencian terhadap klan Heike. Tidak saja memperoleh didikan dari biksu-biksu di kuil dan bimbingan dari Ushiwakamaru melalui surat-suratnya, ia pun dilatih oleh seorang tengu misterius yang berdiam di Gunung Kurama.



Ushiwakamaru



Dia adalah putra Yoshitomo yang sejati. Dikurung sejak usianya 2 tahun, tak terbayangkan rasa gembira Ushiwakamaru saat pertama kalinya merasakan udara bebas setelah bertukar identitas dengan Hyouta. Ushiwakamaru sakit-sakitan, namun semangatnya menggebu-gebu. Kebencian yang tak terperi pada Kiyomori seolah telah berakar dalam dirinya. Ia sangat ingin memusnahkan Kiyomori dengan tangannya sendiri. Sadar hal itu takkan mampu dilakukannya dengan kondisi tubuhnya yang lemah, ia berjuang di balik layar untuk Hyouta yang diyakininya akan menjadi penggantinya. Ushiwaka merasa harus melakukan itu semua dengan cepat, sebab ia merasakan bahwa waktu yang tersisa untuknya mungkin tak lagi lama…

Taira no Kiyomori



Kiyomori berkuasa setelah berhasil mematahkan perlawanan Yoshitomo. Meski pada akhirnya menjadi biksu, perilakunya seolah tak mencerminkan cara hidup seorang penganut Buddha. Demi mengamankan kedudukannya dan klannya, ia tak segan melakukan cara-cara licik dan kejam. Sesungguhnya, hati Kiyomori sering gundah karena ia tidak yakin apakah ia benar-benar putra Taira no Tadamori, ataukah ia putra Kaisar Shirakawa. Beruntunglah, saudara-saudaranya mendukungnya. Meski 'ditetapkan' sebagai tokoh antagonis dalam serial ini, kita pun diajak melihat sisi-sisi lain Kiyomori sebagai seorang ayah, pemimpin klan, dan juga seorang penguasa yang kesepian dan lelah.

Oniwakamaru



Terbayangkah jika kamu terlahir dengan tubuh yang tidak seperti manusia biasa dan karenanya dianggap setan? Itulah yang terjadi pada Oniwakamaru.

Konon ayahnya pun membencinya karena kondisinya itu. Oniwakamaru sebenarnya baik hati, penakut, dan lembut, namun ia memiliki tubuh yang luar biasa besar dan kuat. Ia sendiri tak sanggup mengontrol kekuatan fisiknya itu. Oniwaka dimasukkan ke kuil di Gunung Hiei, tetapi di sana ia pun sering dilecehkan, bahkan dihukum. Hyouta tidak takut padanya, membuat Oniwaka serta orang-orang di sekelilingnya sadar bahwa Oniwaka pun juga seorang manusia. Sejak saat itulah Oniwaka menjadi sangat menghormati sahabat barunya, dan kelak akan bertarung bersamanya sebagai pengikutnya yang paling setia dengan nama **Benkei**.

Nokishita Ichiza

Seorang kakek bernama Mukade pernah mengasuh lima orang anak yatim-piatu. Kelimanya lantas berusaha hidup mandiri sebagai kelompok akrobatik bernama Nokishita Ichiza. Hyouta adalah pemimpin mereka. Anak-anak lain dalam kelompok ini adalah **Kajika**, **Akahana**, dan **Daibutsu**, serta **Rin**, satu-satunya anak perempuan. Mereka terbiasa hidup keras dalam kemiskinan yang membentuk mereka menjadi anak-anak yang tabah. Kelimanya saling menyayangi, mempercayai, dan setia satu sama lain. Ketiga anak lelaki selain Hyouta akhirnya diterima menjadi *souhei* di Kurama. Sedangkan Rin, yang awalnya disamarkan menjadi lelaki agar dapat bergabung dengan *souhei* juga, akhirnya dirawat oleh **Koiso**, seorang wanita cantik penari *Shirabyoushi* [tarian wanita yang mengenakan pakaian laki-laki].



Minamoto no Yoritomo

Yoritomo adalah saudara tiri satu ayah dengan Ushiwakamaru. Saat usianya 14 tahun, ayahnya tewas dan ia sendiri tertangkap oleh Heike. Awalnya Kiyomori hendak membunuhnya, namun hukuman itu dibatalkan dan ia diasingkan. Ternyata itulah awal dari penderitaan yang lebih berat bagi Yoritomo. Ketika usianya 20 tahun, ia jatuh cinta pada Yae, anak perempuan dari keluarga Itou yang merupakan abdi Heike. Yoritomo bahkan bertekad membuang statusnya sebagai anggota klan Genji demi hidup damai bersama keluarga barunya. Malang tak dapat ditolak, mertuanya memerintahkan agar hubungan mereka diputuskan. Bahkan Chizurumaru, buah hati Yoritomo dan Yae, dibunuh. Dendam Yoritomo terhadap Heike tak lagi terbendung. Perlahan tapi pasti, ia menyiapkan dirinya untuk membalas Heike...

Kakujitsu

Kakujitsu adalah murid Toukoubou-*sama*. Ia diserahi tugas untuk mengurus dan mendidik Ushiwakamaru [alias Hyouta]. Selain Hyouta, ia masih punya satu anak didik lagi, Kitsuchoumaru. Kakujitsu buta, tetapi ia sanggup 'melihat' banyak hal dengan mata hatinya. Ia sangat bijaksana dan seolah dapat mengetahui berbagai hal meskipun Hyouta mencoba menyembunyikan-nya darinya. Hyouta pun tidak berani macam-macam pada biksu nan karismatik ini. Sebaliknya, Kakujitsu pun sering dibuat kagum oleh muridnya yang satu itu.

Ryouken

Pimpinan dari *souhei* [biksu yang merangkap prajurit] Kurama. Ryouken yang dipanggil Ryouken-*chan* oleh Hyouta ini adalah salah satu penghuni Kurama yang paling dulu dibuat takjub oleh kecerdikan anak berbakat itu. Ia banyak membantu Hyouta, dan tentu saja pendidikan Hyouta sebagian menjadi tanggung jawabnya.

Tokuko

Gadis yang jelita ini adalah putri Kiyomori. Hyouta bertemu dengannya saat Tokuko datang ke Kurama untuk mencari tengu yang diyakininya dapat membantu menyembuhkan penyakit ayahnya. Betapa terkejutnya ketika mereka mengetahui bahwa mereka berada di pihak yang bermusuhan. Tokuko yang kemudian masuk ke istana sebagai istri kaisar tetap mengingat Hyouta, dan demikian pula sebaliknya.

The Author

Sawada Hirofumi, kelahiran 12 September, selain membuat *Shanaou Yoshitsune* juga membuat sebuah seri fiksi sejarah lain yang ber-setting di zaman *bakufu* Kamakura. Seri yang berjudul ***Sanzoku Ou*** tersebut dibuat bersamaan dengan *Shanaou*, sehingga wajarlah kalau pengerjaan keduanya agak lambat. Kita yang di Indonesia sendiri juga harus bersabar menunggu kelanjutan *Shanaou Yoshitsune* di sini, karena jadwal terbit versi terjemahan oleh **m&c!** sejalan dengan jadwal di Jepang. Akibatnya, kita harus menunggu agak lama sebelum volume terbarunya muncul. Sawada-*sensei* memiliki *homepage*, yaitu di www.uranus.dti.ne.jp/~sanzoku. Semoga kalau kamu mengeceknya.

homepage ini masih ada. Salah satu serial *manga* favorit *sensei* yang satu ini adalah *Vagabond*. Barangkali karya Inoue Takehiko itu mengilhami Sawada-*sensei* juga dalam pembuatan kedua serial fiksi berlatar belakang sejarah hasil karyanya tersebut.

The Reflection

Sawada Hirofumi cukup berhati-hati dalam menuliskan *Shanao Yoshitsune*. Meski muatan sejarahnya kental, dan fakta-fakta penting yang termuat di dalamnya adalah benar, tetap saja peristiwa-peristiwa yang digunakan untuk merangkaikan fakta-fakta itu adalah hasil pemikirannya sendiri. Karenanya, ia tak lupa untuk mencantumkan: meski sebagian pelaku dalam *manga*-nya adalah orang yang benar-benar ada, tetap saja karyanya ini harus dianggap sebagai fiksi yang tidak bersangkut-paut langsung dengan dunia nyata. Keberaniannya untuk mereka ulang kisah Yoshitsune yang telah dikenal luas merupakan sebuah kerja keras yang patut dihormati. Apalagi Sawada-*sensei* harus mewujudkan itu semua dalam bentuk grafis, yang menuntut sang *manga-ka* untuk menampilkan pemandangan dan kehidupan yang sesuai dari zaman saat berlangsungnya kisah [meskipun ia mengakui masih saja ada gambar-gambarnya yang salah dalam melukiskan kehidupan di masa itu].

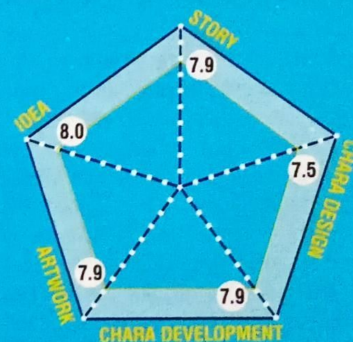
Dan yang dituliskan Sawada-*sensei* bukanlah sejarah yang lurus dan hitam-putih. Fakta adalah fakta, tetapi sejarah dapat direkayasa dari sudut pandang yang berkepentingan. [Misalnya, coba bandingkan Kiyomori dalam *Shanaou Yoshitsune* dengan Kiyomori yang dilukiskan dalam karya Hara Chieko, *Sen-ya Koiuta*, yang di sini diterbitkan oleh Elex sebagai *Thousand Nights Love Song*.] Namun, Sawada-*sensei* mencoba untuk menulis kisahnya dengan berimbang. Pengikut klan Genji boleh berpendapat Kiyomori jahat bak setan, tetapi Shanaou tak mampu berkata apa-apa saat Tokuko, putri Kiyomori, mengatakan ia sangat mencintai ayahnya yang baik hati. Ushiwakamaru pun merasakan sentuhan tangan Kiyomori yang penuh kasih sayang saat merawatnya yang kebetulan sakit di rumah Kiyomori. Contoh lain lagi adalah perbuatan Itou Sukechika yang memerintahkan pembunuhan atas cucunya sendiri. Kejam, memang! Tapi Sukechika sebenarnya menangis karena perbuatannya itu. Namun apa boleh buat, ia adalah kepala keluarga Itou yang harus melindungi keluarga besarnya dari amukan Heike jika mengetahui ada seseorang berdarah Genji dalam keluarga Itou. Mungkin seandainya visualisasinya lebih halus, serial ini dapat menjadi contoh komik fiksi sejarah yang baik untuk anak-anak. Saya pun jadi berandai-andai, kapan di Indonesia ada komik fiksi sejarah yang menarik seperti ini; yang tidak saja membuat kita tidak *bete* dalam menyelami sejarah, namun juga tak lagi menganggap enteng komik sebagai sekedar 'hiburan tak bermakna bagi anak-anak'.

Reviewed by ***Tyas Palar*** *2003.*
Thanks banget untuk Anto, juga untuk Echa yang terpaksa mengantri membaca Shanao Yoshitsune gara-gara saya.

OMAKE

- Kisah hidup Minamoto no Yoshitsune telah mengilhami tidak saja begitu banyak produk kesusastraan, namun juga salah satu bentuk seni panggung paling tenar di Jepang: *Kabuki*. Ada 2 drama *Kabuki* terkenal yang berkisah tentang Yoshitsune: ***Yoshitsune Senbon Zakura***, tentang kisah cinta antara Yoshitsune dengan Shizuka Gozen, dan ***Kanjincho***, tentang pelarian Yoshitsune ke utara bersama empat panglimanya dan Benkei karena diburu Yoritomo, kakaknya sendiri.
- Keberadaan *tengu* yang konon melatih Yoshitsune selama tinggal di Kurama memang tercatat dalam sejarah, atau mungkin lebih tepatnya legenda. Gunung Kurama sendiri dikenal sebagai kediaman **Soujoubou**, raja atau sesepuh *tengu*. *Tengu* adalah makhluk berhidung panjang atau berparuh yang berkekuatan supranatural dan seringkali berbuat usil pada manusia, namun mereka dipercaya sebagai penjaga Dharma [hukum Buddha]. Tugas mereka antara lain adalah menghukum para pendeta Buddha yang melanggar hukum agama. *Tengu* memiliki dua bentuk, yaitu *karasu* [gagak] *tengu* yang merupakan bentuk yang lebih dulu dikenal dalam *folklore*, dan *yamabushi* [salah satu tipe pendeta Buddha] *tengu*, yang lebih serupa manusia. Barangkali Sawada-*sensei* mencoba memberikan penjelasan logis mengenai legenda *tengu* yang melatih Yoshitsune tersebut.

SCORE



[+] Sejarah Yoshitsune, mulai lahir hingga hidupnya berakhir, mungkin sudah dikenal secara luas. Tapi cara Sanada-*sensei* melukiskan lika-liku kehidupannya tetap saja menarik, ditunjang dengan *artwork* yang memadai dan dapat menghadirkan suasana zaman Heian dengan cukup baik.

[–] Penggambaran ekspresi kadangkala berlebihan, sehingga lelucon yang lucu malah jadi terasa agak 'jayus'.

RATING 15+
Sejarah manusia adalah sejarah kekerasan. Kalaupun Sawada-*sensei* tidak menggambarkannya secara eksplisit, percayalah, hal itu niscaya terjadi.



NISHIMUKU SAMURAI

Nama **Waki Yamato** mungkin sudah tidak asing lagi, terutama bagi mereka yang menyukai *shojo manga*. Mereka yang sudah *familiar* dengan karya-karyanya pasti juga sudah merasakan bagaimana Jepang pada masa reformasi melalui karya-karyanya. Selain perpaduan antara Jepang klasik dan barat, nuansa emansipasi wanita juga kita dapat temui dalam alur cerita-ceritanya. Tiga puluh satu tahun setelah debut pertamanya, Waki Yamato mengeluarkan sebuah *manga* berjudul ***Nishimuku Samurai*** yang dirilis sebagai KCBL [Kodansha Comics Be Love] pada tanggal 11 Desember 1997. *Nishimuku Samurai* ini juga masih mempunyai sentuhan-sentuhan yang juga sang pengarang berikan kepada manganya yang lain. Tentu saja dia tidak akan sesukses ini kalau karya-karyanya itu-itu terus tanpa adanya suatu perkembangan. Jadi, apakah yang baru, yang lain dari *manga* ini?

Jikalau kau menyeberangi Ryokokubashi, kau akan sampai ke kota Edo...

Waktu itu adalah musim semi di ibukota Edo. Jelasnya, mungkin ibukota Edo sebelum reformasi, sebelum orang-orang Barat belum menjejakkan kakinya di pelabuhan. Adalah seorang *samurai* desa bernama **Hanshiro Nakamura** yang ditugaskan untuk bergabung dengan barisan *samurai* pasukan pengawal kerajaan, grup enam di kota Edo. Secara singkat, ia akan menjadi seorang *samurai* kota. Ia membawa serta istrinya, **Yukie Nakamura** dan putra mereka **Taro** ke lingkungan baru mereka: kompleks perumahan pasukan pengawal grup enam. Ternyata kehidupan kota tidak seperti yang ada dalam bayangan mereka...
Yukie, sang istri mengalami kesulitan karena ia sebenarnya belum pernah sekalipun mengurus rumah sendirian. Apalagi sambil menjaga Taro yang masih sangat kecil. Dia pun belum terbiasa dengan kebiasaan-kebiasaan kota.
Dibandingkan kesulitan Yukie, sang suami mengalami kekecewaan yang berat. Sebagai orang desa, Hanshiro berpikir kalau pekerjaan *samurai* kota tentunya berat. Akan tetapi, para *samurai* grup mereka nyaris tidak melakukan apa-apa. Kebanyakan dari mereka menghabiskan waktu untuk bermain-main. Hanshiro sendiri sangat pesimis akan ketua grup mereka, **Hyogo Obana**, yang lebih sering terlihat bermalas-malasan daripada 'bekerja'. Walaupun pada akhirnya Hanshiro dan Yukie sudah mulai terbiasa dengan keseharian Edo, bukan berarti mereka tidak mempunyai masalah apa-apa lagi. Suami tetangga yang tidak pulang-pulang, mertua yang datang tiba-tiba, masalah-masalah sepele ternyata tidak dapat disepelekan. Di sinilah, Waki Yamato menggambarkan keseharian masyarakat Edo dalam cerita *Nishimuku Samurai*...

Orang-orang yang berharga bagiku ada di sekitarku...

Hanshiro Nakamura



Tokoh utama cerita ini. *Samurai* yang berasal dari desa kemudian pindah ke regu enam pasukan barisan *samurai* pengawal ibukota. Hanshiro mempunyai angan-angan tentang kehidupan *samurai* kota yang berat, namun ternyata kenyataan tidak sesuai dengan harapannya. Dia menjadi sangat kecewa, dan mulai mencari-cari cara supaya ia dapat menjadi seorang *samurai* sesuai dengan apa yang dibayangkannya. Seiring dengan perkembangan cerita, Hanshiro mulai dapat menerima dirinya dan situasi di sekitarnya apa adanya. Kecuali satu, ia masih tidak dapat menerima Obana sebagai ketua regu yang baik.
Hanshiro sendiri juga polos dan sangat mudah terpengaruh. Kepolosannya ini sering membuatnya berada di dalam masalah. Ia juga sangat baik hati dan mudah tergugah, sehingga ia mempunyai rasa ingin menolong yang sangat kuat.

Yukie Nakamura

Yukie menikah dengan Hanshiro ketika ia masih berumur tujuh belas tahun, dan Hanshiro sembilan belas. Tidak lama ia melahirkan Taro lalu mengikuti Hanshiro ke ibukota dan tinggal bersamanya. Dia mungkin mengalami banyak hal yang tidak biasa untuk pertama kalinya, tapi karena Yukie sendiri mempunyai keinginan yang kuat untuk menjadi ibu rumah tangga yang baik, dengan cepat ia dapat menerima dan menyesuaikan diri dengan keadaannya sekarang. Seperti suaminya, Yukie mempunyai semangat tinggi dan selalu ingin menolong orang lain. Sebagai seorang ibu rumah tangga muda, rasa cemburu pasti ada...



Taro Nakamura



Gembul dan empuk, secara fisik: lucu. Taro adalah anak pasangan tokoh utama yang masih

berusia beberapa bulan ketika dibawa orang tuanya ke ibukota. Dia selalu ada di dekat ayah atau ibunya, dan tidak jarang merepotkan mereka berdua... karena memang ia masih bayi.

Hyogo Obana



Ketua grup enam kelompok barisan *samurai* pengawal. Nama aslinya adalah **Hyogo Naito**, tapi kemudian ia diangkat anak oleh keluarga istrinya untuk melanjutkan marga keluarga istrinya. Dari luar, Hyogo terlihat seperti seorang pria yang sering bermalas-malasan dan tidak pedulian, tetapi di dalam ia justru memperhatikan sesuatu lebih jeli daripada orang lain. Ia tahu kapan bertindak tepat pada waktu yang tepat. Ia juga tidak akan menggunakan ilmu pedangnya yang sangat lihai kecuali jika memang diperlukan. Di atas semua itu, Hyogo adalah orang yang sangat menghargai wanita secara umum dan istrinya secara khusus.

Nyonya Fuku



Atau dipanggil, "*Ofukusama*" [yang sebenarnya berarti Nyonya Fuku]. Istri dari Hyogo ini tidak bisa dibilang cantik secara fisik, tapi Nyonya Fuku sangat menarik dari segi kepribadian. Nyonya Fuku mengerti suaminya dengan baik dan tidak hanya itu, ia juga selalu berpikir positif... karena memang ia sudah melewati berbagai macam hal bersama-sama dengan suaminya. Wanita yang lemah terhadap pujian suaminya ini sering membantu Yukie jika ia mempunyai masalah.

Keluarga Nakamura

Keluarga Nakamura tidak hanya terdiri dari Hanshiro, Yukie, dan Taro saja. Nun jauh di desa sana, kakak dari Hanshiro tinggal bersama-sama dengan istrinya, dan juga ibu mereka. Sang ibu keluarga Nakamura pernah mengunjungi kediaman Hanshiro sekeluarga di Edo, dan 'ikut campur' dalam kegiatan rumah tangga keluarga Hanshiro, bahkan dalam kegiatan ibu-ibu dari barisan *samurai* pengawal grup enam. Walaupun sebenarnya dia memiliki alasan tersendiri untuk bertindak sejauh itu.

Yukie sendiri memiliki seorang adik bernama **Konatsu**, yang hampir membuat mata Yukie keluar dari rongganya ketika melihat dandanan adiknya yang serba *selebor*. Konatsu yang genap enam belas tahun ketika Yukie bertemu dengannya sangat menggandrungi tren ibukota. Malah ia dikatakan lebih mengetahui mode ibukota daripada Yukie sendiri. Pada akhirnya, apa yang terlihat baik di mata belum tentu terlihat baik sebenarnya. Setelah mengalami petualangan yang indah, Konatsu kembali ke desanya untuk menikah.



Keluarga Obana

Orang-orang yang tinggal di rumah Keluarga Obana selain suami-istri Hyogo-Fuku adalah Kakek Obana, serta anak-anak dari Hyogo dan Fuku, yaitu **Chiharu** dan **Shinnosuke**. Chiharu yang tertua, menggemari *kabuki* terutama aktor yang bernama Ichimura Omenojo. Ia juga bersekolah, walaupun tidak





mengikuti les-les keputrian seperti teman-temannya. Shinnosuke, selain sering terlihat bermain-main dengan kakaknya, juga kadang mewakili ayahnya dalam menghadiri beberapa acara. Kakek Obana sendiri selalu cerewet akan keadaan di rumah keluarga Obana, dan terus mengomentari menantunya.

Nyonya Fuku juga mempunyai seorang kakak bernama **Segawa** yang mengabdi menjadi dayang istana. Segawa sangat dibanggakan oleh ayahnya karena pekerjaannya. Selain itu, Segawa juga sempat dilamar oleh *daimyo*. Akan tetapi lamaran itu ditolak karena rupanya cinta telah meluluhkan hati wanita yang agak sombong ini.



Orang-orang lain di sekitar mereka

Tidak sedikit jumlah tokoh yang berlalu-lalang dalam panel-panel *Nishimuku Samurai* karangan Waki Yamato ini. Banyak anggota-anggota grup enam barisan samurai pengawal, seperti **Yoshichiro Mitaku** yang jarang kelihatan di rumah keluarganya sendiri, karena ia sudah tidak nyaman lagi berada di dalam rumah berisi hawa-hawa yang ribut. Atau **Kichizaemon Nishimura**, sang bujangan yang serba sederhana, yang tenyata menahan semua uangnya demi membebaskan orang yang dicintainya dari ikatan sebagai seorang *geisha*.

Selain teman-teman Hanshiro dari grup yang sama, juga ada mereka yang sering membantu Keluarga Nakamura. Contohnya **Ofuri**, teman dekat Hyogo yang pernah menampung Yukie di rumahnya sewaktu Yukie bertengkar dengan Hanshiro. Dari Ofuri jugalah Yukie mengetahui apa yang disebut dengan "surat perceraian", karena Ofuri sendiri pernah menggunakannya untuk bercerai dengan mantan suaminya yang adalah seorang pemadam kebakaran. Juga ada **Tabib Ginko**, tabib wanita yang pernah menyembuhkan Yukie sewaktu sedang sakit, yang ternyata tidak sensitif terhadap hal lain kecuali pekerjaannya.

Mereka, dan masih banyak lagi orang-orang Edo yang menambah tulisan-tulisan baru di lembar-lembar kehidupan mereka.

Beberapa kenangan tidak terlupakan...
Dan kehidupan baru dimulai...

Bangun pagi! Memasak dan membersihkan rumah, sementara sang anak meraung-raung keras-keras di gendongan. Waduh dia *pup*! Ya ampun, rumah belum bersih. *Alamak*, ada hari buang sampah segala... Begitulah pagi pertama di sebuah kota baru bagi Yukie yang tidak berpengalaman mengurus rumah...

Bagi Hanshiro lain lagi: berangkat menuju markas dengan semangat dan agak terburu-buru karena ia sudah sedikit terlambat. Eh, ternyata mereka *cuma* duduk-duduk dan mengobrol, yang bermain pedang di *dojo* pun terlihat seperti main pedang-pedangan anak kecil. Ketua regunya sendiri tidur-tiduran...



Pada saat itulah, **Matagoro Asai** mengunjungi tempat itu. Ia adalah mantan anggota regu itu yang ditarik atasannya karena kemampuan membaca tulis. Sosok Asai itulah yang terus berada di pikiran Hanshiro sampai kesempatan datang di mana tulisannya dibaca oleh seorang petinggi. Bagai kesetanan, Hanshiro mencoba menggunakan kesempatan itu untuk keluar dari regu pemalas menuju ke tempat yang lebih tinggi, sampai ia pun mengacuhkan anaknya yang sakit dan istrinya...

Cita-cita bukanlah sesuatu yang ditentukan oleh orang lain...

Adalah **Okin**, teman dari Chiharu Obana. Ayahnya adalah tukang kayu.



Oleh ibunya, Okin diikutkan les *koto*, upacara minum teh dan *ikebana*. Tujuannya satu: supaya mereka menjadi sukses. Impian setiap ibu keluarga biasa pada masa itu adalah supaya anaknya dapat mengabdi pada keluarga bangsawan besar dan akhirnya dijadikan selir. Tidak terkecuali ibu Okin, yang merasa dirinya tidak dapat apa-apa sehingga hanya bisa jadi istri tukang kayu. Okin sendiri tidak terlalu menyukaii ide ibunya itu. Ia pribadi lebih suka membiarkan tangannya melakukan hal-hal seperti yang ayahnya lakukan: pekerjaan tukang kayu...

Ketika Taro menghilang...

TIdak terasa, buah hati dari Yukie dan Hanshiro ini sudah mulai besar. Tentu saja ia jadi semakin rewel dan merepotkan, tidak terkecuali membangunkan pasangan muda ini pada malam hari dengan tangisannya.



Saking tidak tahannya, mereka berdua mulai berandai seandainya Taro tidak ada...



Pengandaian kadang terkabul kadang tidak, dan dalam hal ini... terkabul! Ketika Hanshiro dan Yukie sedang bertengkar mulut, tanpa sepengetahuan mereka, Taro bermain-main, dari mengejar kupu-kupu, kucing, terbawa kereta dan perahu... entah sampai ke mana. Hanshiro dan Yukie yang mengetahui bahwa anaknya menghilang, menjadi panik...

Seandainya seseorang bisa memilih antara kecantikan dan kekayaan...

Ini adalah kisah teman seregu Hanshiro dalam barisan *samurai* pengawal kerajaan. **Genzaemon Iwai** namanya, usianya 21 tahun dan masih bujangan, baik budi bahasanya menurut penilaian Yukie. Genzaemon sebentar lagi akan dinikahkan oleh

orang tuanya, tapi ia mempunyai dua orang calon. Kepada kedua keluarga wanita calon istrinya itulah keluarga Iwai mempunyai hutang budi, dan yang Genzaemon perlukan adalah memilih antara **Kine Yamamoto** yang cantik, atau **Yoshiko Takashima** yang berasal dari keluarga kaya raya, namun tidak cantik secara fisik. Dan hampir semua orang kaget ketika Genzaemon memilih Yoshiko. Begitu rendahkah harga dirinya sebagai seorang *samurai*, sehingga dia memilih seorang yang kaya raya? Bukan itu… Genzaemon menemukan sesuatu yang berada di atas sekedar kecantikan dan kekayaan…

Dedaunan muda…

Hyogo Obana, dahulu Hyogo Naito menghabiskan waktu bersama-sama dengan temannya, Genpachiro di sebuah *dojo*. Keduanya sama-sama kuat dan keduanya sangat dekat. Mereka berdua juga mempunyai janji untuk membuat dojo bersama-sama kelak. Sayang, ikatan antara keduanya merenggang sejak seorang gadis melangkahkan kaki di kehidupan mereka, putri dari keluarga **Imai** yang kaya serta cantik, yang akan ditunangkan kepada siapa yang terkuat di antara Hyogo dan Genpachiro. Genpachiro sendiri sangat menyukai sang gadis. Sementara itu, Hyogo juga mulai tertarik kepadanya, apalagi setelah gadis itu datang kepadanya dan memintanya untuk memenangkan pertandingan itu…

Entah atas dasar apa, ia kalah dalam pertarungan itu, dan pada saat itulah Ofuku, teman dekat dari sang gadis yang diperebutkan, datang dan tiba-tiba mengomeli Hyogo. Dari sinilah, kisah cintanya dengan calon istrinya masa depan dijalin…

Di atas langit ada langit…

Waki Yamato, seorang pengarang wanita senior dan legendaris. Lahir di Hokkaido pada tanggal 13 Maret, dan memulai debutnya pada tahun 1966 dengan judul ***Doroubo Tenshi*** [Malaikat Pencuri] yang dimuat di majalah mingguan *shojo* "Friend" edisi ke-37. *Nishimuku Samurai* adalah karyanya yang ke-157 [termasuk cerita pendek]! Yup, ternyata lebih dari tiga puluh tahun ia memulai karir sebagai pengarang komik, ia sudah membuat kira-kira 157 cerita [itu kalau saya tidak salah hitung]. Daftar lengkapnya dari keseluruhan karyanya dapat dilihat di ***Waki Yamato Jisenshu 5***.

Dari jumlah yang sangat banyak itu, beberapa di antaranya sudah dialihbahasakan ke dalam bahasa Indonesia, contohnya: ***Little New York, Linden, Yokohama, Lady Mitsuko, Miss Modern*** dan beberapa cerita pendek lainnya.

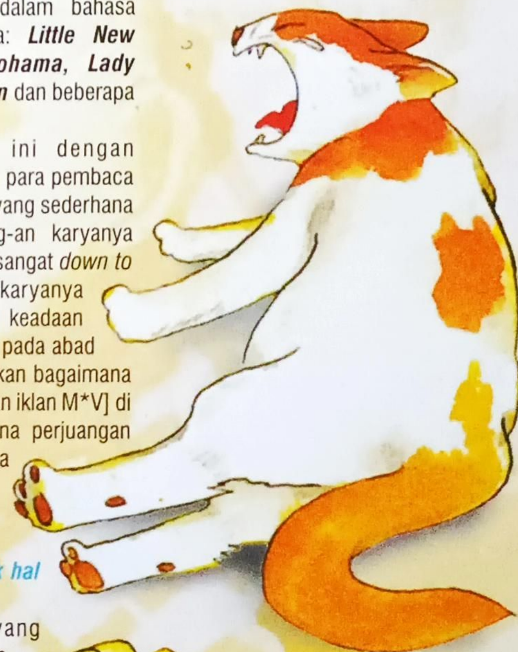
Nama pengarang ini dengan sendirinya diingat oleh para pembaca oleh karena karyanya yang sederhana dan khas. Ke-Jepang-an karyanya tidak dibuat-buat dan sangat *down to earth*. Kebanyakan karyanya menyinggung tentang keadaan sekitar reformasi Meiji pada abad ke-19. Ia memperlihatkan bagaimana *East meets West* [bukan iklan M*V] di Jepang, dan bagaimana perjuangan wanita sampai mereka mendapatkan hak-haknya.

Sejak saat itu banyak hal sudah terjadi…

Memang banyak yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari. Banyak orang begitu saja keluar-masuk dalam kehidupan kita, mereka yang dekat, yang sebatas kenal saja… yang pastinya jumlah itu tidak sedikit. Hanshiro dan Yukie sendiri menyadari pada akhirnya, selama waktu yang sempit mereka berada di Edo, mereka kenal dengan berbagai macam orang, terlibat dengan berbagai macam pengalaman, yang membuat mereka jadi 'kaya'. Orang lainlah yang memberi mereka kekayaan. Dengan bantuan orang lain juga, mereka berdua akhirnya dapat terbiasa di Edo.

Reviewed by ***Ferrum****, much thanks to* ***Ryuu Nagareboshi***

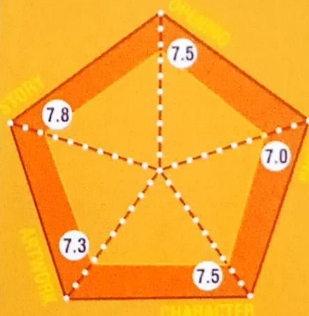








SCORE



[+] *Down to earth* mungkin bisa menjadi tanda plus bagi cerita ini. Dibawakan dengan wajar tanpa embel-embel, dan berhasil membawa amanat yang ingin disampaikan lewat kehidupan sehari-hari barisan pengawal samurai pada zaman Edo. Pengalaman sang pengarang dalam menulis juga dapat dilihat dari keluwesan jalan cerita dan caranya membawa perasaan pembaca. Walaupun tidak ada klimaks-klimaks khusus pada keseluruhan cerita dari awal sampai akhir, pembaca tidak akan bosan oleh karena 'daya tarik' buku ini.

[–] Tidak ada tanda minus yang cukup penting yang dapat diberikan bagi buku ini. Cerita ini mungkin bukan bagi mereka yang mencari sesuatu yang heboh seperti kekuatan super atau konflik yang super rumit. Lagi, cerita ini adalah cerita bagi para pembaca wanita.

RATING
SU
Isinya tidak terlalu rumit dan mudah dimengerti segala lapisan.

Bagi penggemar anime atau film layar lebar Jepang, terutama yang bertema *ancient*, pasti sudah tak asing lagi dengan kemampuan tarung para *samurai*. *Samurai* memang merupakan sosok yang sangat unik. Dengan prinsip *bushido* yang dipegang teguh oleh para *samurai* sejati, membuat mereka dikenal sebagai ksatria dengan pedang panjang [*katana*] yang disegani baik oleh lawan maupun kawan. Namun akan sangat langka jika kita ingin melihat sosok *samurai* tampil secara 'utuh' dalam film-film bikinan luar Jepang. Bahkan sekalipun jika peran samurai itu dibawakan oleh orang Jepang sendiri. Mengapa? Karena era dimana para samurai hidup memang sudah lama berlalu, dan sangat mungkin orang Jepang awam modern sendiri tak punya pengetahuan cukup banyak tentang siapa dan bagaimana samurai hidup. Karena itulah, pada saat pihak Hollywood meluncurkan ide untuk membuat sebuah film 'semi-kolosal' yang kental dengan nuansa *ancient Japan*, maka berbagai tanggapan muncul. Pihak kritikus film Barat sendiri terbagi 2. Sebagian beranggapan ini merupakan ide yang baik, asal mampu memunculkan 'warna Jepang' sesungguhnya. Film kolosal yang dianggap sukses mengangkap keaslian kultur setempat adalah *Brave Heart*, yang *bersetting* dataran tinggi Skotlandia. Sedangkan sebagian yang lain, menanggapi pesimis proyek ini. Mereka tahu pasti, untuk membuat film ini secara 'benar', akan menjadi tugas yang sangat berat bagi sang sutradara dan seluruh kru film lainnya. Apalagi karena pengetahuan tentang Jepang masa lalu tak banyak diketahui dan bahkan sulit dimengerti oleh orang Barat.

Namun terbukti apa yang dilakukan oleh sutradara **Edward Zwick** [yang pernah menggarap *Legend of the Fall*, *Courage Under Fire*] dan segenap krunya selama 7 bulan ternyata berhasil mewujudkan sebuah tayangan yang luar biasa, ***The Last Samurai***. Mereka melakukan syuting di Jepang [khususnya di kastil Himeji, Kyoto], di studio Warner Bros. Los Angeles, dan sebagian besar di New Plymouth, New Zealand. Dengan pemeran utama **Tom Cruise** dan **Ken Watanabe**, serta didukung ratusan figuran, dan menghabiskan dana hingga 100 juta dollar, akhirnya kita bisa menikmati tayangan berdurasi 145 menit ini yang cukup mampu menonjolkan kepahlawanan para ksatria Jepang masa lalu.

THE LAST SAMURAI

Kisahnya sendiri diadaptasi dari novel karya **Helen DeWitt**, dengan judul yang sama, dan diterbitkan pada tahun 2000 lalu. *Setting*nya pada era 1870-an, pada masa peralihan kultur feodal Jepang ke era Meiji. Saat itu terjadi restorasi dalam banyak aspek kehidupan. Dan yang paling merasakan imbasnya adalah para tuan tanah [*daimyo*] dan para *samurai* yang pada masa itu banyak digunakan tenaganya oleh para *daimyo* itu. Para *samurai* mengalami tekanan besar. Mereka bahkan kemudian dilarang untuk membawa senjata tajam. Padahal bagi seorang *samurai*, *katana* merupakan benda yang tak boleh terpisahkan, layaknya pasangan bagi jiwa mereka.

Uniknya, kisah ini dituturkan lewat kacamata seorang veteran *Civil War* yang sedang mengalami krisis kepercayaan diri dan telah berubah menjadi seorang pecandu alkohol. Namun saat mantan atasannya menawarinya pekerjaan untuk melatih tentara militer di Jepang, maka Kapten Woodrow Algren tak butuh waktu lama untuk berpikir. Ia langsung setuju dan berangkat ke Jepang, sebuah negeri yang masih belum ia kenal sama sekali!

Di Jepang, Algren mulai melatih tentara dari kaisar Meiji, yang sedang berusaha membentuk pasukan militer modern yang dilengkapi senjata api, dan ingin melepaskan ketergantungannya pada pasukan *samurai* yang selama ini menjadi tulang punggung untuk menjaga wilayah kekuasaan di sana. Bahkan ia sudah tak sabar untuk melakukan gerakan sapu bersih guna menghapus keberadaan *samurai* di seluruh Jepang. Bahkan pada saat Algren mengatakan bahwa tentara yang dilatihnya belum siap turun ke medan tempur, sudah turun perintah dari atas untuk menumpas kelompok *samurai* di bawah pimpinan Katsumoto. Akibatnya pasukan mereka mengalami kekalahan, bahkan Algren tertangkap oleh para *samurai* itu. Semata-mata karena tertarik pada sikap ksatria Algren dan keinginan untuk mengetahui lebih banyak tentang kekuatan pasukan musuhnya, maka Katsumoto menangkap Algren hidup-hidup meski Ia sudah membunuh adik Katsumoto dalam pertempuran itu.











Selama berada di dalam tawanan para *samurai* inilah Algren melihat dan belajar banyak hal, terutama tentang *bushido*, prinsip hidup yang dipegang teguh oleh para *samurai*. *Samurai* selalu menghormati kawan mupun lawan, dan sangat meninggikan kehormatan diri. Bahkan mereka tak segan melakukan *seppuku* [bunuh diri] untuk mempertahankan kehormatan mereka.

Algren sendiri tak ditempatkan di dalam kurungan. Ia tinggal bersama keluarga adik Katsumoto yang telah dibunuhnya. Namun ia melihat baik isteri [Taka] maupun anak-anak dari keluarga itu, tak menyimpan dendam terhadap dirinya. Mereka tetap bangga pada ayah mereka yang telah wafat dalam medan pertempuran secara ksatria.

Percakapan dan hubungan antara Algren dan Katsumoto menimbulkan kedekatan diantara mereka. Algren mulai memahami bagaimana sikap Katsumoto terhadap sang kaisar, dan apa yang diinginkannya sebagai seorang samurai.

Namun akhirnya sampai saat dimana Algren dihantarkan kembali ke Kyoto, ke tempat dimana kaisar dan pasukannya berada. Dan ketika justru Katsumoto yang ditangkap, Algren harus memutuskan apa yang harus dilakukannya dan pada siapa ia berpihak. Apa yang dipilihnya kemudian, membuat ia punya kesempatan berharga untuk melihat dengan mata kepala sendiri siapakah sesungguhnya yang layak disebut Ksatria Samurai Terakhir...

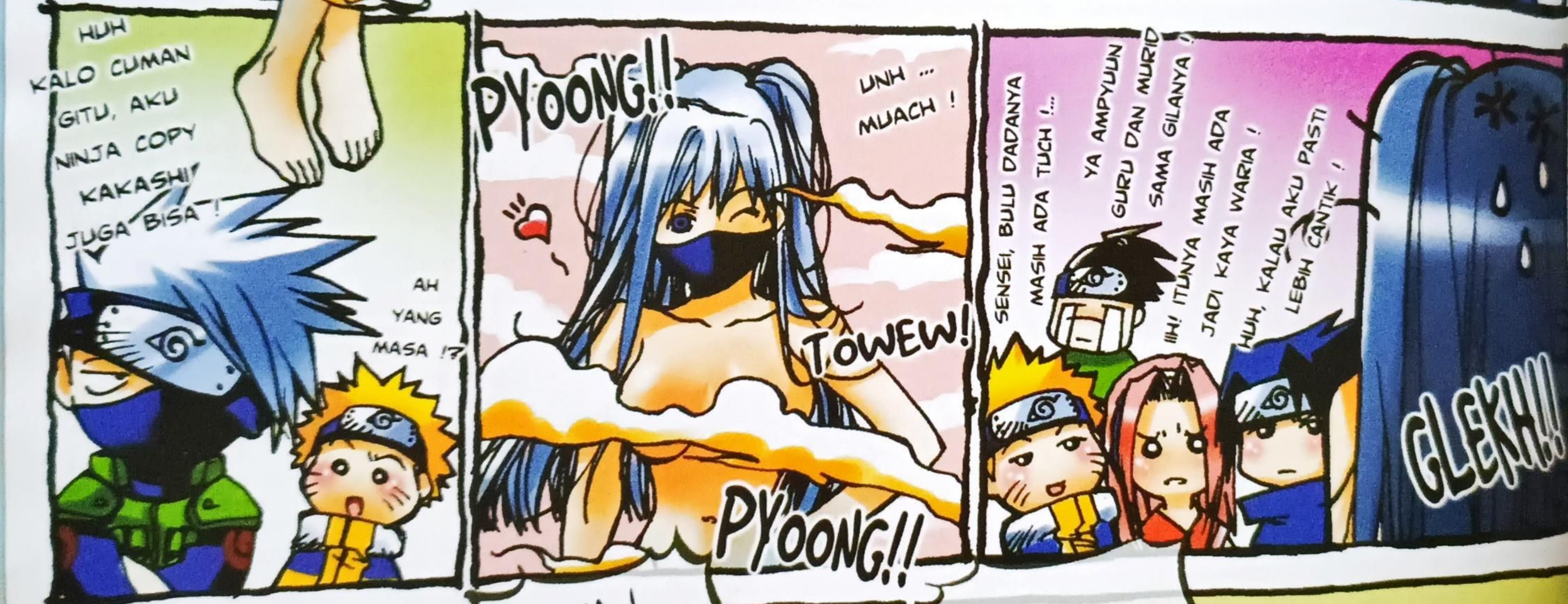
Bagi penggemar *ancient Japan*, *The Last Samurai* akan menjadi tayangan yang sangat menghibur dan informatif. Menghibur karena *scenery* dan adegan-adegan pertarungan yang diambil dengan teknik cinematografi yang baik. Dan informatif karena kita bisa melihat apa dan bagaimana Jepang para masa restorasi berlangsung. Akting dari para aktor Jepang pun terlihat sangat menonjol. Bahkan kemampuan bahasa Inggris Katsumoto sangat baik [namun justru ini merupakan salah satu hal yang janggal pada film ini, karena bahkan pada jaman modern seperti sekarang pun tak banyak orang Jepang yang mampu berbahasa Inggris secara fasih]. Sedangkan akting Tom Cruise boleh dibilang biasa saja [bahkan rasanya masih di bawah aktingnya sewaktu bermain dalam *A Few Good Men*]. Meskipun demikian, Cruise dinominasikan sebagai *Best Actor Drama* untuk film ini oleh Golden Globe 2003. Dan Watanabe juga mendapat nominasi untuk *Best Supporting Actor*. Sedangkan Zwick bahkan sudah mendapat penghargaan *Best Director* oleh *National Board of Review*, sekaligus menobatkan film ini sebagai *#2 Film of the Year*.

NARUTO

tidak semua laki-laki...

doujin by julian
disclaimer : kishimoto masashi

SEXY NO JUTSU
UNH...
MUACH MUACH
CROTH ! CROTH !
PYOONG!!
BOF !
HAHA SELALU BERHASIL !!!
DASAR ANAK BODOH!! JURUS ITU MEMALUKAN !!!
BLETAK!!
NYEH



MENYEBALKAN -
EIT TUNGGU DULU -
NARUTO KALO AKU BISA MEMBAWA ORANG YANG KEBAL JURUS ITU KAMU MAU BERHENTI MEMAKAINYA !?
MENANTANG
BWUAHAHA ! MANA MUNGKIN!? JURUSKU ITU KAN SEMPURNA !!
KAKASHI SENSEI SAJA TAK BISA !
DASAR SOMPRET!!
HEI DIBAJU !!
SENSOR
SENSOR
OKE ! BRING IT ON !!
'BRING IT ON'? MAKSUDNYA FILM CHEERLEADER ITU!?
ANU MAKSUDNYA TANTANGANKU DITERIMA ! GITU LHO !
SENSOR
SENSOR

WAKTU BERLALU ...
WAKTU BERLALU ...

NAH INI TEMAN-TEMAN KU, MEREKA ...

!!!

GAK USAH ! LANGSUNG AJA !!!

SEXY NO JUTSU !!!

CUP ! MUAH !

PYOONG!!

UWAA !!! HEBAT !! KEREN BANGET TAO GA SEH LOH !!

BORING BANGET !

ADA VERSI BISHONENNYA NGGA ?

POK! POK!

SIIING ...

POF !

LHO ?!

KOK NGGA 'CROTH ?!

SUDAH YA, KAMI PULANG DULU IRUKA SENSEI.

JA ...

YOU OWE ME ONE !!

EUH THANX YA ...

BAGAIMANA MUNGKIN

JURUS KU YANG SEMPUR NA ...

IRUKA SENSEI !!! SIAPA MEREKA ? NINJA SAKTI DARI MANA ?!

EUH... EUH ...?!

POKONYA AKU INGIN SEPERTI MEREKA !!! MEREKA LATIHAN APA SAJA

EMH ... ANU ...

'LATIHANNYA' SUSAH LHO !

APALAGI KALO NONTON 'ARISAN'

IYA !

ARISAN !? JANGAN-JANGAN SASUKE-KUN ...

WET... WET...

SENSOR

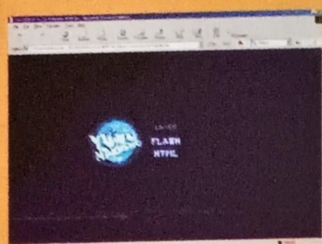
DASAR NARUTO ! POLOS SEKALI DIA !

GUEST STAR : SHIOZU MITSUO, HASUNUMA, & MIKUNI DARI PERGURUAN 'GHOST'

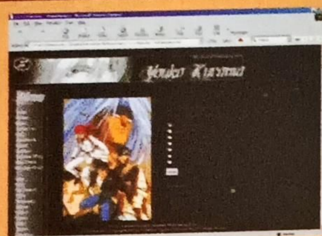
FIN

KLIK MONSTER

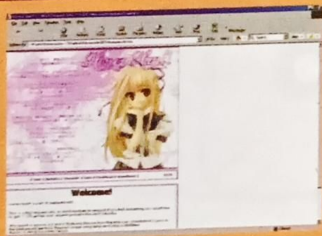
Ada kiriman info website dari **Tiffany Kentjana** nih. *Arigato ne!*



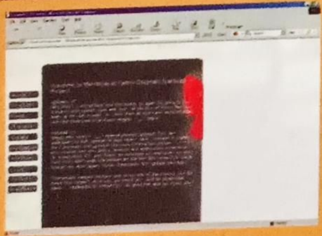
www.yuyuhakusho.com
Site official-nya *Yu Yu Hakusho*. Ada pembahasan karakter, info, image dll.



http://www.duckmaker.com/~animeanalyze/yuyu/yuyu.htm
Site-nya *Yu Yu Hakusho* juga. Isinya lumayan asyik. Mulai dari pembahasan karakter [dibahas lengkap bgt lho!] Ada image gallery, fanfic, music, FAQ, bahkan interview dgn para *seiyuu*-nya!



http://matantei.net/mp3
Site di mana kamu bisa nge-download mp3 anime. Ada listnya dan kamu bisa request lagu ke pemilik sitenya.



www.yoshikochan.com/tenipuri
Site yang komplit bgt tentang *Tenipuri*. Buat fansnya Fuji dan Eiji, ga bakal nyesel ke sini. Ada wallpaper yang keren-keren, download image song karakter, bahkan bisa download beberapa doujinshi *Tenipuri* juga lho!

LEARN 2 TALK JAPANESE



KOSA KATA

Halo semuanya, bagaimana nih suasana Tahun Baru kamu? Bagaimana pun juga kamu harus memulai sesuatu di tahun yang baru ini dengan semangat dan suasana baru, ya kan? Tidak lupa juga saya ucapkan Selamat Natal buat kamu yang merayakannya. Eh....kebetulan sedang membicarakan ini, saya akan mengingatkan kamu ucapan selamat dalam bahasa Jepang:

- Untuk mengucapkan **"selamat tahun baru"** maka dipakai kalimat **"shin-nen akemashite omedetou"** atau biasa ditulis :
新年開けまして おめでとう
- Untuk mengucapkan **"selamat natal"** sih tidak ada ucapan khusu dalam bahasa Jepang, mereka biasa mengucapkan **"Merry Christmast"** atau biasa ditulis :
メッリー クリスマス

Nah sekarang kita masuk dalam pelajaran kita kali ini. Setelah mempelajari bentuk percakapan dalam edisi yang lalu melalui sebuah fan-fic, kali ini kamu akan dibawa untuk mempelajari beberapa kosa kata baru. Beberapa yang akan kamu pelajari sudah kamu temui dalam percakapan edisi yang lalu, kalau kamu penasaran apa artinya, kamu bisa memperlajarinya di bawah ini. Ok kita mulai saja :

います = **imasu** = ada (untuk benda hidup)
あります = **arimasu** = ada (untuk benda mati)
Walau kedua kata di atas memiliki arti **"ada"**, kamu harus memperhatikan untuk apa kedua kata di atas ditujukan.

Imasu digunakan untuk benda hidup. Yang termasuk benda hidup adalah : makhluk hidup [tentu saja!] yang terdiri dari manusia dan hewan. Perlu diingat tumbuhan dianggap benda mati di Jepang dan tidak termasuk ke dalam kategori ini. Juga semua *subjek* dan *objek* yang termasuk ke dalam kategori tersebut, misalnya **kareshi** / **kanojo** [pacar], **ofukuro** [orang tua], **kazoku** [keluarga] dan nama yang diberikan kepada makhluk hidup. Jadi bisa disimpulkan kata **imasu** dipakai untuk semua benda yang bernyawa dan dapat bergerak.

Contoh :
- 私『わたし』は 彼女『かのじょ』が います。
Watashi wa kanojo ga imasu.
Saya ada [punya] pacar ***[ditujukan kepada cewek]***.
- 家『いえ』に 家族『かぞく』が います。
Ie ni kazoku ga imasu.
Di rumah ada keluarga.
- そこ に 前田『まえだ』さん が います。
Soko ni Maeda-san ga imasu.
Di sana ada tuan Maeda.

Arimasu digunakan untuk benda mati. Yang termasuk benda mati tentu saja semua benda yang tidak hidup, pokoknya yang tidak termasuk kategori untuk **'imasu'** deh. Perlu diingat tumbuhan termasuk ke dalam kategori ini. Oh ya...**obake** [hantu] juga termasuk ke dalam kategori ini, karena hantu dianggap sudah tidak bernyawa.

Contoh :
- そこ に ビル が あります。
Soko ni biru ga arimasu.
Di sini ada gedung.
- この 中『なか』に 木『き』が あります。
Kono naka ni ki ga arimasu.
Di dalam ini ada pohon.
- その 家『いえ』に お化け『おばけ』が あります。
Sono ie ni obake ga arimasu.
Di rumah itu ada hantu.

いろいろ『な』= **iro iro [na]** = bermacam-macam, berbagai.
Digunakan untuk menunjukkan berbagai macam hal. Kata na digunakan kalau kata **iro-iro** diikuti dengan **objek**.

Contoh :
- そこ に いろいろ な 物『もの』を 売ります。
Soko ni iro iro na mono o urimasu.
Di sana dijual bermacam-macam barang.
- 昨日『きのう』何『なに』が ありますたか。
Kinou nani ga arimashitaka.
Kemarin ada apa? / Kemarin apa yang terjadi?
いろいろ。
Iro iro.
[Terjadi / ada] macam-macam.

Berikut kosa kata yang berhubungan dengan benda :
物 = もの = **mono** = barang
地図 = ちず = **chizu** = peta
消しゴム = けしごむ = **keshigomu** = karet penghapus
セロテープ = せろてーぷ = **seroteepu** = pita perekat, selotip
ホッチキス = ほっちきす = **hotchikisu** = stepler
パスポート = ぱすぽーと = **pasupooto** = paspor
ベッド = べっど = **beddo** = tempat tidur
男の人 = おとこ の ひと = **otoko no hito** = laki-laki, pria
女の人 = おんな の ひと = **onna no hito** = wanita
男の子 = おとこ の こ = **otoko no ko** = anak laki-laki
女の子 = おんな の こ = **onna no ko** = anak perempuan

Berikut kosa kata untuk tempat-tempat khusus :
レストラン = れすとらん = **resutoran** = restoran
公園 = こうえん = **kouen** = taman
大使館 = たいしかん = **taishikan** = kedutaan besar
郵便局 = ゆうびんきょく = **yuubinkyoku** = kantor pos
ポスト = ぽすと = **posuto** = bis surat
ビル = びる = **biru** = gedung
学校 = がっこう = **gakkou** = sekolah

～や～ = ～ ya ～ = ～, ～ **(lain-lain)**
Kata di atas digunakan untuk menghubungkan 3 kata atau lebih.

Contoh :
- かばん の 中『なか』に 消しゴム『けしごむ』や ボールペン が
Kaban no naka ni keshigomu ya boorupen ga arimasu.
Di dalam tas ada penghapus, bolpen, dan lain-lain.
- 昨日『きのう』と前田『まえだ』さん や 千春『ちはる』ちゃん や 智美『さとみ』
Kinou Maeda-san ya Chiharu-chan ya Satomi-san to imashita.
Kemarin ada tuan Maeda, nona Chiharu, dan ibu Satomi.

Sepertinya sampai di sini dulu pelajaran kita kali ini. Berikutnya kamu akan mempelajari pola kata dalam Jepang.....kalau memang sesuai dengan jadwal dan bahannya sudah siap hehehe.....yang pasti kamu akan diajarkan cara menggunakan beberapa kata yang sudah kamu pelajari untuk dimasukkan ke dalam kalimat dengan pola yang benar. Sampai jumpa lagi pada edisi mendatang.

Bisakah kalian?
Ubahlah kalimat di bawah ini ke dalam Jepang :
1. **Di atas ada tas saya.**
2. **Pacar saya sedang tidur di dalam.**
3. **Paspor saya ada di kedutan besar.**
4. **Di taman ada tuan Saeki, nona Yuri, ibu Yurika, dan ibu Sayaka.**
5. **Restoran itu ada di belakang gedung itu.**

Jawaban untuk pertanyaan edisi 58 :
1. - へ ***[e]***
- へ ***[e]*** を ***[o]***
2. は ***[wa]*** の ***[no]***
3. が ***[ga]*** の ***[no]*** を ***[o]***
4. は ***[wa]*** が ***[ga]***
5. の ***[no]*** を ***[o]***

Translated by Noir Ciel

Ao No Requiem

[Samurai Deeper KYO OP]

Performed by **Pipeline Project**

Kaze ga fukinuketa once in my life
ikusenkai no deai no naka de
mune o tsuranuita You're shootin' star
yuujou yori mo tsuyoku fukaku
Angin bertiup dalam pertemuan kita yang kesekian ribu kalinya
menembus dadaku dalam-dalam bagaikan bintang jatuh, lebih kuat dari rasa persahabatan

ano hi nakushita jibun no kakeratachi
anata ga subete sukima o umete kureta
Day by day kanashimi ga furisosoide
nakijakuru chikyuu de sasaeatteta yo ne
two of us
Kau telah menutupi semua lubang dari pecahan-pecahan yang menghilang dari diriku hari itu
hari demi hari berlalu, kesedihanku mengalir di bumi yang tengah menangis ini karena kita berdua saling menyokong

totemo yasashii me o shiteta
anata ga utau ao no requiem
kesshite wasure wa shinai kara
mirai no hate o kanadete ite shinu toki made
Aku tak akan pernah melupakan requiem yang kau nyanyikan dengan pandangan mata lembut itu, karena itu, mainkanlah terus hingga penghujung masa depan, hingga tiba saatnya kematian kita

watashi wa donna nukumori o ageta no?
sabishisa yori mo fukaku kodoku na yoru ni
Long way road utsumuku watashi no soba de
mukuwarenu namida o itsumo egao ni shite kureta
Kehangatan macam apakah yang telah kuberikan padamu ?
Kau berdiri di sampingku yang tertunduk di malam dimana aku merasa sendirian dan selalu membalas air mataku dengan senyuman

totemo kanashii me de warau
anata ga itsuka kiete shimau to
sonna yokan ga shiteta kedo
kioku tojireba ai ni yukeru ano sora made
Aku merasa kau akan menghilang suatu saat setiap kali melihat sorot matamu yang sedih saat tersenyum, tapi jika saat itu tiba, aku pasti akan pergi menemuimu, sekalipun aku harus pergi hingga ke langit itu dengan membawa kenangan-kenangan kita

all night long "sayonara" o kabau you ni
nani mo iwanaide hoshi no yoru ni
dakareta blue star
Bagaikan menutupi perpisahan di malam itu, kau diam membisu di dekapan bintang-bintang yang menerangi planet biru ini

kaze ga fukinuketa once in my life
ikusenkai no deai no naka de
mune o tsuranuita You're shootin' star
yuujou yori mo tsuyoku fukaku
Angin bertiup dalam pertemuan kita yang kesekian ribu kalinya
menembus dadaku ldalam-dalam bagaikan bintang jatuh, lebih kuat dari rasa persahabatan

THE END OF THE WORLD

[Uchuu No Stelvia 2nd ED]

Performed by **Angela**

Kono sora no iku hate ni
mada mienu mirai no nami ga ari
Di seberang langit ini ada ombak masa depan yang belum terlihat

Ikite iru ikutsu mono unmei o koete yuku
dare ni osowari dare ni koute iru no darou
Kau telah melewati berbagai hal dalam hidupmu itu, bukan? Siapakah yang telah mengajarkanmu hal itu?

Hito wa tsukiru inochi no aima ni
deau koto ni obieru ma wa nai
tatoe kyou de kono sekai ga owarou to
shite ite mo
kimi o ai suru darou
Manusia tidak memiliki waktu untuk takut akan pertemuan, karena kita tidak tahu kapan hidup ini akan berakhir
Tapi, sekalipun hari ini dunia akan berakhir, aku pasti akan tetap mencintaimu

Komorebi ga yasashikute
demo sore wa eien dewa nakute
Sinar matahari bersinar begitu lembut
Tapi itu tidaklah abadi

---

totemo yasashii me o shiteta
anata ga utau ao no requiem
I miss you wasure wa shinai kara
mirai no hate o kanadete ite shinu toki made
Aku tak akan pernah melupakan requiem yang kau nanyikan dengan pandangan mata lembut itu, karena itu, mainkanlah terus hingga penghujung masa depan, hingga tiba saatnya kematian kita

Afurederu kanashimi ni hoshi wa mou aoku nari
kotoba mo karete tada ai dake nokoreba ii ne
Planet biru ini telah dipenuhi oleh kesedihan
Alangkah baiknya jika kita tidak lagi memerlukan kata-kata dan dunia ini hanya menyisakan cinta saja

Hito wa tsukiru inochi ni madowasare
toki ni hito ni tsuraku ataru yo
tatoe kyou de kono sekai ga owarou to
shite ite mo
kimi o mamoru darou
Manusia dibingungkan oleh nyawa yang kian menipis setiap saat, dan menderita karenanya
Tapi, sekalipun hari ini dunia akan berakhir, aku pasti akan tetap melindungimu

Kimi ni hikari o todoketakute kimi no egao de iyashite
Aku ingin menyampaikan cahaya ini padamu, karena aku menginginkan senyummu yang mampu menyembuhkan hatiku itu

Hito wa tsukiru inochi no aima ni
deau koto ni obieru ma wa nai
tatoe kyou de kono sekai ga owarou to
shite ite mo
kimi o ai suru darou
Manusia tidak memiliki waktu untuk takut akan pertemuan, karena kita tidak tahu kapan hidup ini akan berakhir
Tapi, sekalipun hari ini dunia akan berakhir, aku pasti akan tetap mencintaimu

BARTER-AN

Bagi yang ingin ikut dalam rubrik barter-An ini, silakan email ke **barteryuk@yahoo.com**. Kami lebih mengutamakan **barter**, bukan jual.

Yang punya CCS 1,2,11 atau Di balik Jendela Putih 1,2 dlm kondisi bagus [laik baca]..barter yuk ama komik2ku [or I'll buy]such as Salad Days 1-10, Julia, 180 Hari Lagi, Okita in Memory, Cash Connection 2,3 en Alice 1,4. Yang berminat serius can contact me:yayan at **rarixgiggs@yahoo.com** or sms at 08122987840. diutamain yg CCS.

Gue mo ngelepas koleksi2 gue: samurai x[2, 3, 16, 17, 23, 24], shoot[5, 6, 7], rave[1, 2], planetes[1, 2], animonster [20, 23, 24, 25, 26, 29, 30, 32, 34, 38, 39, 40, 41, 42, 43, 46, 47, 48], manga original Kindaichi[21], dvd gundam evolve,poster tenipuri, hxh, dn angel, kartu remi hxh. Yang gue butuhin: jing 1-7, kaset x-japan, artbook one piece or all about one piece& book sketch saiyuuki. yg berminat hub **Cahya** [022] 7215850

Gue nyari anim 53. Bagi yang punya dan yang mau ngelepas, gue rela lepas anim-anim yang laen. Gue juga punya banyak komik, semuanya disampul plastik dan masih bagus. Ato teks lagu-lagu anime, J-pop, J-rock, wallpaper anime,dll. Pokoknya hubungi dulu deh, nanti syaratnya kuusahain. Hub ke 08192517097 ato **pockyhershel@yahoo.com.**

Gue butuh banget artbook dnangel sama ranma 1/2 no berapa aja.Yg pengen gue lepas inu yasha 24-26,alice 19th2,rave 19,one piece 17, ama suki dakara suki 3.Semua yg gue lepas ini manga original jepang E-mail gue di **comicgirl01@yahoo.com.**

Aku mo ngelepas: Harlem beat [23-29], MKR2 [1], Slam dunk[6], Kindaichi case [2,4,6], Inuyasha [5], Samurai x [17-25],Hoshin engi [1-10], Salad days [1-10].Semua komik yg aku tawarin dlm kondisi baik dan disampul.Aku jg mo ngelepas Animonster vol. 22-24 & 36-41 yg semuanya masih dlm kond.80% plus bns posternya,sekalian mo ngelepas kaset Hikki "Distance" [original Indo ver.].Yang aku pengen: CCS [1-12], One piece [2-5,7-9,11], Harlem beat [10-19,22], Flash of wind [1-12], DNAngel [1-6], Jing [1-5], Angelic layer [1&2], dear boys & gundam W [brp aja], Miriam [1-6],I's [5-13]. Kalo ada yang tertarik imel aja ke **youzen_77@yahoo.com**

Aku butuh animonster yang edisi inuyasha sama rurouni kenshin, kalau bisa,kondisinya masih oke, nggak kumal or sobek-sobek terus juga kalau bisa sekalian sama bonusnya! Mau kutuker sama higher than sky, alice time, n' fortune saga! Atau kalau nggak mau barter, aku mau beli koq! Hubungi aku lewat email nn_lolipop@yahoo.com or hp [08124903350] dnangel 8, kondisinya masih gress n' segelnya juga belum kubuka.

Gue mo barter komik. Gue perlu Hai Miiko![lgkp], Namaku Miiko [lgkp], Si Wajah Misterius[1-2], Alice[1-5], Lady[1-12]. Gue punya Legenda Naga[1-29], Valentine[1-3], SailorV[1-3], Nice Summer [1-6], Shoot[1-330,Marichan [1-7], Crystal Dragon [1-20], Apple Dream [1-3], Magic Girls[1-3], Minmin[1-4], Dibalik Jendela Putih2, MKR II [1], Dreamer2, Boy Action II[1-24], Moonlight Night[1-8], Love Street[1-6], Syair Lidah Api8, Sejuta Pelangi9, Bayang-bayang Jingga2,5. Gue juga mo lepas koleksi Sailor Moon gue [gaxaphon, dvd, istana, figure, dll]. Bagi yang berminat, sms aja ke 0818432197.

Gue perlu: Impeccable Twins [16-20], The Big O [1], King of Bandit Jing[1&2], samurai x[2, 5-7, 12,13,16], How To Draw Manga vol.4 bakal ku barter dengan komik yang baru & bagus deh, kalo nggak ada saya usahain cari, dijamin nggak bakal nyesel deh. hubungi aku di **luiz_ronaldo_9@yahoo.com** atau **andy_van_der_meyde_fans@yahoo.com**

Chrysta Coryna" < > Gue nyari Animonster vol.53 [lengkap bonus] ^ ^ en goodies apa aja dari karyanya Yuki Kaori [Angel Sanctuary, Count Cain, dsb] Slaen itu komik yang gue pengen My Hero [2], Welcome [1-2], Adventure [1-2], Alpen Rose [lengkap], Alto [lengkap], Misery [1-2], Merry go Round [1] Trus komik yg bakal gue lepas : Samurai X [1,3-22], The Love Season [1-2], Fortune Saga, Higher than Sky, Darkness Myth [1-4], Princess [1-5, 7-12] Semuanya itu bisa dibarter, jual, beli ato silakan kasi syaratnya yang moga-moga aja bisa gue penuhin. Thx, kalo berminat imel ke **ccoryna@yahoo.co.uk**

Gue mau barter komik the other marionette 2,3,5, fostine 2,3, ah my goddess 1,2, x 2,4,5,7, shadow lady dangerous love, love hina 1-7, i think so 1-4, i's 1-3,5,6. yg gue cari komik alto 3-tamat, ring memory 3-tamat, detektif conan 3, one piece 3,7, samurai x 15,24, imadoki 2,4,5, les mille fleurs 2,3, private eyes 1,2, dream saga 1,2,3, saint tail 1-tamat, delicious 1,7, dll. hubungin gue [nadia] lewat email **li_hiragizawa@yahoo.com**

Gue katrine lagi nyari nakayoshi 1 & 2,lady oscar 1 & 2,super girl[tamat],tembang cinta 1 & 2,gravitation [5-tamat].gua mau ngelepasin marine girl,salad days 13 &17,alice's time,song 1,dll yang gak bisa gua sebutin.bisa hubungin gua di no 081365792527 atau 081365611079 [email **ziro_asuki@yahoo.com**]

Gue pgn bgt collectible card Animons yg Eva, The Big O, CCS 9, Houshin Engi 4-6. Yg mo gue lepas card yg Yume Mahou, Gundam ZZ, Ju-On, Aya Ueto, komik Elex The Other Marionette[lkp], Private Eyes[lkp], Smash![lkp], Delicious!7, Throbbing Tonight6&21, Flame of Recca 1, Conan Spesial 1, Magic Girls 2&3, Sailormoon 11-13 atau yg lain bisa gue usahain. Mo dibeli jg boleh. Hub. **sukisukiwa@yahoo.com**

Esya Lutchu" < Gue mo ngelepas komik Sailormoon 1-18 komplit. gue pengen barter nih ama Ccs 1 sampe lengkap dan anime2 ttg Inuyasha,Slam dunk, Fruit Baket gue juga ada Serial Cantik tinggal pilih aja judul nya ok! Email ke **cewex_strawbery@yahoo.com** atau ke hp gue 08159601417!!

Gue jamima lagi butuh comic *Les Milies Fleurs 3 & Fishing Fun 1-3,5-7,10-tmt* yang keadaannyaÊlayak baca [gak ada halaman yang robek or coretan2x]. Comic yang mo gue lepas: Pop Corn [2,4,7,10], Adagio, Slow Step 2, dll. Klo ada yang mo jual juga boleh. Hubungi gue di **j_mima_j@yahoo.com**

Gue mau ngelepas komik D.N Angel 1-5 Twingle tiara=1-2,kindaichi case 5a&5b, Forstine1,Ilove you 1-6, kamikaza kaitou jeanne,paman gober no 42,43,44,45,46.& Inuyasha no 1,2,,5 ampe 15 gue mau barter MKR I-II/Melody &cristopher1&2 ato sailormon lengkap semua komik yg gue barter diatas 80 % tapi ada nama! nanti gue usahain yg pengen barter hub gue **Neon_kureii@plasa.com**

Gue mo ngelepas komikku flame of recca 17-24,ring love,karina 1, topeng kaca 7-9,gold fish1,2.aq lagi nyari cardcaptor sakura 1,2,9, litlle march 1,3,4,a stral twin 2,[lecek uga gpp kok]. yang mo jual juga boleh,tolong ya aq butuh banget nih.kamu bisa hubungin diyan di 081330654686 atau e-mail di **di__yan032000@yahoo.com**

MONSTER QUIZ

Jawaban kuis ditulis pada sehelai **kartu pos** [untuk masing-masing kuis yang diikuti], dan mencantumkan **kupon asli kuis** di ujung kiri atas kartu pos.
Peserta **wajib** menuliskan nama, alamat dan no telepon secara jelas!
Jawaban paling lambat diterima Redaksi pada tanggal **05 Feb 2004**, dan nama pemenang akan diumumkan pada **Animonster #60**.
Hadiah akan dikirimkan ke alamat para pemenang [paling lambat 1 bulan setelah pengumuman]. Dan pemenang yang tinggal di Bandung, harap **mengambil langsung** hadiahnya di kantor Redaksi [Jl. Moh. Iskat 15A, Bandung], setelah lebih dulu mengkonfirmasikan diri kepada **Laura** pada telepon 4203414.
Tambahan keterangan:
Mulai saat ini, Animonster akan mengumumkan nama para pemenang kuis tanpa disertai alamat lengkapnya. Hal ini semata-mata untuk menghindari penyalahgunaan informasi ini oleh pihak-pihak yang tak bertanggungjawab.

Tengu Quiz #23

1. Dalam komik *Marmalade Boy*, siapakah nama saudara baru Miki?
2. Di manakah kedua pasang orang tua mereka bertemu?
3. Klub apakah yang diikuti Miki dan Ginta?

Disediakan 4 buah paket komik untuk 4 orang pemenang. Hadiah dari **M&C - Gramedia Majalah**.

Jawaban Tengu Quiz #22
1. Amano Ginji
2. Kepala geng di Shinjuku
3. Pore

Pemenang Tengu Quiz #22

Aliyana Dwi Wahyuni
Jl. Pangeran Natakusuma
Pontianak

Merliani
Perum Cijawura Indah
Marga Cinta,
Bandung 402871

Dedi Firmansyah
Ciledug Larangan Indah
Ciledug Tangerang 15154

Gilang
Jl. Mandala Selatan
Tomang, Jakarta Barat 1140

Saint Quiz #40

1. Siapakah yang ditakdirkan untuk menyelamatkan bumi bersama Airi dalam komik *Throbbing Tonight-Future*?
2. Siapa nama anjing peliharaan si Torte dalam komik *10 Carrat Torte*?
3. Kenapa Millenear dipecat dari posisinya sebagai Exorcist dalam komik *Rebirth*?

Disediakan 3 paket komik untuk 3 orang pemenang. Hadiah dari **PT. Elex Media Komputindo**.

Jawaban Saint Quiz #39
1. Forest of No Returned atau Hutan Tak Kembali
2. Mevius
3. Sakata Nobuhiro dan Banjo Daichi

Pemenang Saint Quiz #39

Veny Maria Felicita
Jl. Basuki Rahmat
Ketapang, Kal-Bar 78811

Amir Sudartono
Jl. Kelud Raya
Semarang 50237

Yahya
Simpang Kayu Gadih
Bukit Tinggi, Sum-Bar

Segenap crew Animonster mengucapkan selamat atas pernikahan

Joe Lesmana & Hanna

Selamat menempuh hidup baru

RENCANA TERBITAN KOMIK
FEB 2004



10 Carat Torte 6
Beyond The Blindfold 2
Bowling King 11
Captain Tsubasa 18
Chibi Maruko 13
Dandoh 5
Dear Boys 4
Dragon Knights 5
Fairy's Landing 4
Flame of Recca 30
Girls Diary 2
Hello Komang 5
Houshin Engi 16
In A Distant Time 2
Inu Yasha 24
Kirika 7
Mars 9
Master Cooking Boy 1
Medabots 4-1
Meteor Garden 15
Heroin 1
Sugar 1
New Kung Fu Boy 17
One Piece 14
Our Field of Dream 1
QED 11
Rave 9
Rebirth 5
Samurai Deeper Kyo 7
Miriam Blue Lake
Extraordinary Gentleman
Riddle of Gravity 1
Slam Dunk 11
A Sincere Swindler
Song 8
Story From The Past 4
Tembang Cinta 7
The Ruler Of The Land 9
The Nightmare Invitation 1
Thousand Nights Love Song 4
Vampire Game 5
Vicious Horse Grooming Up 2
Western Shotgun 1
Yu-Gi-Oh 13



Hai! Miko 9
Monster 4
Dr Lin 3
Digimon 03 FC 7
Kakoong 8
King of Bandit Jing
Bottle Series 2
Puku Puku 6
Legend of Condor Heroes 35
Since I Met You
Marmalade Boy 1
Baby Love 1
Antique Romantic
Fantasista 12
Twins 33
Long Hu Men 50-51
Getbackers 3
Neon Genesis Evangelion 7
Pedang Maha Dewa II 9-10
Alice 19th 3
Kamikaze Kaitou Jeanne 5
Kimagure Orange Road 12
Ode To The Gallantary 1
Nube 13
Pendekar Hina Kelana 3
Crazy Fishing Diary 3
Dragon & Tiger 31
Saint 3
Gals 2
Natsuki 13
Monika 61
Bob The Builder 14

Catatan: Jadwal sewaktu-waktu bisa berubah



Pemenang Special Quiz Brother Bear

Boneka Koda bear:
Umi Dharmatyas
Taman Kebun Jeruk
Jakarta Barat



Topi Brother Bear:
Endah S.I.
Puri Swedari Cibubur
Depok 16954

Tonny
Jl. Ega
Pekanbaru, Riau 28294

Moh. Akbar
Jl. W.R. Supratman
Purworejo 54118

A. David
Jl. Danau Melintang
Samarinda 75117

Ningsih
Jl. H. Abdur Rahman
Jakarta Timur 13720

Calender & coaster set:
Yuyun
Jl. Atlas Dalam
Bandung 40281

Indra Sutrisna
Jl. Jabung
Cimahi 40534

Didi
Jl. Pemogan
Denpasar, Bali 80221

Melisa
Jl. Kertanegara
Jember 68131

Dicky
Jl. Mentawai
Cinere, Jak-Sel 16514

Pemenang Special Quiz Dr. Rin

Masing-masing pemenang memperoleh paket komik *Dr. Rin* dari *m&c!*

Sayuri
Jl Jaya
Cengkareng
Jakarta Barat 11730

Ineza Febrianty
Jl. Anggrek
Tegal 52124

Paulina Islam Siti
Jl. Cikondang
Bandung 40133

Siska A.
Jl. Puri Anjasmoro
Semarang 50144

Linawati Pratikna
Jl. Tegal Sari Raya
Sukasari, Tangerang 15118

Alexandra Sinta
Jl. Teratai
Taman Duta Cisalak
Depok 16416

Pipit Sintiawati
Jl. Tanah Merdeka
Ciracas
Jakarta Timur 13830

Cita Adati
Jl. Cibalanarik
Sukaraja, Tasikmalaya 46183

Karina Ari Susyanti
Jl. Teuku Umar
Pasar Koga Kedaton
Bandar Lampung 35147

Nora
Gedongan
Mojokerto 61319

Santy
Jl. Bojonegara Komplek
Bumi Panggung Indah
Cilegon Banten 42412

Parmawati Widiatmi
Ngemplak Karang Jati
Yogyakarta 55284

Fatima Silvana Setyaningsih
Jl. Gerilya
Samarinda 75117

Aan Surahman
Jl. Pandan
Medan 20231

Dian S.
Jl. G. Agung
Denpasar, Bali

Esti Mulyani
Jl. S.M. Raja
Tg. Balai Asahan 21315

Shinta
Jl. Bratayudha
Garut

Lilie Mirenda
Jl. Dewi Sartika
Bekasi 17113

Sri Handayani
Jl. Raya By Pass
Pasanggaran
Denpasar, Bali 80222

Intan Windyasari
Jl. Pajajaran Pulo Armen
Bogor

OTAKU TALK

FLIPSIDE
CONTENTS

COMMON FEATURES

Not Just An Endnote...

Waktu sangat cepat melesat, dan 1 tahun sudah terlewati lagi. Padahal rasanya baru beberapa saat lalu kami menyiapkan *personal calendar* sebagai sisipan pada volume 47 yang lalu. Dan sekarang kami sudah harus menyiapkan ide baru untuk sisipan kalender tahun 2004.
Hal ini [ditambah tema *ancient* yang mengajarkan banyak pelajaran bijak] mengharuskan kami lebih mawas diri menjalani tahun yang baru ini.
Apa yang buruk, biarlah berlalu dan tak kita 'pakai' lagi, layaknya penanggalan 2003. Sedangkan yang baru [idealisme, semangat, komitmen] baiknya kita pompa dan pertahankan selama tahun ini. Selamat Tahun Baru 2004! Semoga postcard calendar yang kami berikan bisa membantu 'menghitung' hari-hari yang kalian jalani...

Seize your day!
Animonz crew



Hi, Monz...
1. Umm.. *lately* Animonz jarang bgt yah nampilin profil *seiyuu*. Walau itu bukan rubrik yg *fixed*, gimana kalo nampilinnya agak konsisten. Mis: 2 atau 3 vol sekali. Juga sekali2 tampilin *seiyuu* lokal alias *dubber* Indo donk. Aku sih no problem anime di-dub, en kalo ga di-dub malah lbh seneng. Tapi ada yg lbh penting drpd itu: penterjemahannya. Mau ditampilin dlm format apa pun [*dub* atau *subtitle*], suatu tayangan dlm bhs asing tuh harus diterjemahkan dgn baik.
2. Nah, gitu donk! Ngasih *collcard*-nya yg 'beres', *no offense* yach. Soalnya kalo ngasih yg kyk *Ju-on* kemaren sama aja kyk ngasih 'kartu mati'. Pasti sedikit bgt yg mo tukeran dgn kartu itu. Jd kesannya rada2 *hopeless* utk bisa barter en musti terima nasib.
3. Salam *thank you* buat Elex yg udah nerbitin *Dragon Voice*, apalagi covernya nge-*red* abiez. Tapi titip *complain* donk, tulisan 'dragon' nya gede bgt nutupin pose-nya rin!
4. Salam *thank you* jg buat TV7 yg nayangin *Hikago*. Meski ga ngegeber anime sehari 24 jam tapi menurutku TV7 cukup konsisten en pilihannya bagus.

Gitu aja deh, sori kebykan, tapi imel-ku dibaca ya...
Amelia Rosalinda, sawamura_sama@yahoo.com

Redaksi:
1. Kita lagi ngusahain hal itu kok, biar rubrik-rubrik yang ngga fixed juga bisa muncul secara bergantian.
2. He-eh, mulai sekarang kita ngasih *collcard*-nya lengkap deh ^_^

Hi, Animonster...
1. Gimana klo sekali2 Animonz ngasih poster artis jrock/jpop yg lg *on-stage*? Jadi ga pose foto mulu.
2. Gw lagi butuh informasi ttg *Banana Fish*. Sebenernya ada ada brp buku sih? Gw denger ada versi *side-story* juga.
3. Gw nungguin artikel2 jrock nih! Kok ga ada2 sih? Jgn sampe tiba2 muncul berita di J-Glimpse klo mereka udah 'pensiun' kayak Oblivion Dust and Due'le Quartz, padahal kamu blm pernah bahas.
4. Gw berterima kasih pada TPI yg nayangin *Gensoumaden Saiyuuki*. Gw suka bgt. Tapi, tolong donk *dubbernya*...urrghh!! *And* kayaknya efek suara and *backsoundnya* jadi ga kedengeran. Dan tolong banget.. klo mo pindah jam tayang, kasih pemberitahuan sejelas2nya lebih dulu.
5. Gw dpt info dari ML inoran_sou klo Sweet Child mo ngeluarin *LUNA SEA single box set* yg klo ga salah isinya single2nya LS plus CD extra. Harganya 12.000 yen. Trus INORAN mo ngeluarin single tapi khusus bwt No Name [*fans club*-nya] aja. Ya sudah, segini dulu. Mohon bantuannya...

ALoen, orang_gembel@hotmail.com

Redaksi:
1. Boleh, ntar kita pilih dulu. Karena kebanyakan foto on-stage ngga sejelas dan sefokus yang pose khusus.
2. Kita punya rencana untuk ngebahas ulang *manga* itu. Jadi entar aja kita 'jawab' secara lengkap yach ^_^
3. Semoga dalam tahun ini kita bisa munculin beberapa artikel J-Rock yang kamu pengen yach...

Hajimemashite, Animonz. *Watashi wa Icha desu! Dozo* kenalan yah!
1. Animonz udah ngebahas *Legenda Naga* belum? Kalo belum, plz diulas yah?
2. Gimana caranya mo *Special Request*?
3. Animonz masih ngejual edisi yang lama ngga? Icha mau soalnya.
4. Di Indonesia penerbit yang legal selain Elex dan M&C ada lagi ngga?

Siska Effendi, icha_sakurazukamori@yahoo.com

Redaksi:
1. Belum sih. Kalo memungkinkan, ntar kita bahas yach.
2. Kirim aja request-nya ke redaksi lewat email atau surat. Sedapat mungkin kami akan menampilkan artikel yang diminta kalian, terutama kalau banyak yang minta.
3. Masih kok, tentu aja dengan catatan kalo stock *back issue* yang kamu inginkan masih ada. Kamu bisa hubungi **Laura** di 022-4203414 untuk mendapat keterangan lengkapnya.
4. Sekarang muncul beberapa penerbit komik legal yang baru. Diantaranya adalah Penta Media dan Megindo sendiri.

Dear Animonz, sebelum *complain* gw mau ngucapin "Minal aidin wal faizin" Met lebaran buat semua kru Animonster..
1. Kenapa sekarang kamu nggak ngereview dorama Jepang lagi? Review lagi dong khususnya dorama yang baru!
2. Sistem *binding*nya gimana sih? Udah 2 edisi gw dapet, baru seminggu udah copot2!

Thanks yang bulan lalu kamu terbit lebih awal. Gw *suprise* banget loh! Buat yang suka ngomik sama dorama jepang, kenalan yuk! ^_^
Intan uttu, yoshikatsu_973@yahoo.com

Redaksi:
1. Karena jarang ditayangkan, sehingga rasanya kita sulit untuk bisa menonton dorama Jepang yang baru, maka untuk sementara ini rubrik Dorama memang ngga kita munculkan dulu.
2. Kami juga mendapat beberapa complain serupa, juga untuk produk majalah kami yang lain. Kesimpulannya, ini murni kesalahan pada proses cetak dan *binding*. Kami sudah melakukan *complain* ke pihak percetakan, semoga mereka bisa berlaku profesional dan meningkatkan kualitas kerja mereka.

Moshi-moshi Animonster, o genki desuka?
Aku penggemar lu dari volume 33 lho.Thanks buat ringtone edisi 57nya ya.
1. Napa ya aku sampai nyoba dua kali beli edisi 57, *collectible cards*-nya tetap sama? Apa semua sama?
2. Gimana sih caranya kalau mau ikutan poling *Best20Character*?
3. Animonster tolong ya untuk edisi awal tahun depan nanti bagi-bagi kalender duduk yang bagus ya gambarnya.
4. Napa Animon kok gak pernah bagi-bagi *gretting card*/stiker lagi?

Animonster jangan tambah turun kualitasnya, tapi tambah naik, ok! *Ganbate yo, Animonster!*
Erwin Widianto,
erwin_widiyanto2002@yahoo.com

Redaksi:
1. Mulai edisi 57, kami memang memberikan sisipan berupa 3 *collcard* dengan gambar yang sama untuk semua majalah. Ini sesuai permintaan dari para pembaca.
2. Kamu bisa masuk ke *website* yang kita punya, untuk memasukkan poling kamu.
3. Kita ngga ngasih kalender duduk [maksudnya kalender meja yach?], tapi *postcal*-nya kamu suka kan?
4. Kita mau coba ngasih sisipan yang lebih variatif pada tahun ini. Semoga bisa membuat para pembaca semakin puas.

Konnichiwa Animonsuta! Doumo arigato udah ngebahas *Last Exile*!! Gue suka banget ama anime itu. Reviewnya juga oke punya. Salam yach buat *Chinmoku no Angel*. Gue seneng baca artikel2 yg dia bikin. Jadi kepengen nonton *Wonderful days* deh. Juga buat Velisha yang puisinya di artikel *Last Exile* keren banget. Tau ngga, setelah baca Animonz gue nonton *Matrix Revolution* en gue ngerasa puisi Velisha juga cocok deh. Soalnya Matrix juga kan ttg perang dan si pahlawan justru bingung mesti apa kayak Claus di *Last Exile*. Bilangin Velisha yach gue suka banget ama puisinya ^_^ Kapan nih kamu ngeluarin *booklet* lagi? Kalo bisa bikin *booklet* ttg karakter2 cowok-cewek yang keren dari anime en manga. Jadi semacam *mini pinup* plus biodata karakternya gitu. *Keep up the work, minna! I'm always waiting for you every month!*
Sabrina Sakaguchi, sakaguchi@yahoo.co.uk

Redaksi:
"Thanx!" kata Velisha dan Chinmoku no Angel. Mereka seneng banget tulisannya bisa disukai para pembaca ^_^ Kita memang bakal munculin lagi booklet untuk taon ini, tapi belum pasti jadwalnya. Sabar yach...

Hallo Animonz-chan! Waahhh, makin *cute* aja nih! Namaku Sora, salam kenal!
1. Manga *DNAngel* itu sampe vol. berapa sich? Kok di data Rencana Terbitan Komik m&c Des 2003, gak tercantum?
2. Tolong bahasin *Tsubasa*-nya CLAMP dong!

TERBIT SETIAP TANGGAL 17



3. *Animonz-chan, thanx* bgt yah vol. 57 nya! *Get Backers* nya keren bgt deh, apalagi waktu dibuat cover ama bonusnya. Wuuiiihhh..

Ya udah deh segini aja dulu, makasih banyak ya! Yg jelas... *you're still my #1!* ^o~
Rio Takeuchi, dooiney_oie@yahoo.com

Redaksi:
1. Masih belum tamat kok. Mungkin karena di Jepang juga munculnya sekitar 3 bulan sekali, maka kita disini harus nunggu beberapa bulan.
2. He-eh, ntar pasti kita bahas yach.
3. Thanks juga! ^_^

Hajimemashite, Animonsuta yg makin keren! Ini surat pertama buat elu sejak gw langganan elu 5 edisi yang lalu.
1. Thanx banget buat ulasan & poster *GetBackers* nya yg udah lama gw tungguin. Juga thanx buat *colectible card*-nya!
2. Gw mau tanya, *Saiyuki* yang ditayangin TPI itu versi yg dulu atau yang *RELOAD*? Siapa sih yang nyanyiin *ED song*-nya?
3. K'lo mau beli *action figure One Piece* yang kemaren itu dimana?

Semoga Animonz makin tambah gemuk & keren tanpa nambah harga lagi. Dan salam buat para ksatria restorasi di seluruh dunia. *Sayonara*.
Margo Widayat, seoranghitokiri@yahoo.com

Redaksi:
1. Sama-sama.
2. Itu yang versi terdahulu. *ED song* yang *Tightrope* maksud kamu? Kalo itu dibawain ama Carcoal Filter. Versi yang lain sempat dibawakan juga oleh Tetsu69. Emang keren sih tuh lagu ^_^
3. Kamu bisa pesan lewat VEGA atau Redaksi Animonster. Untuk lebih jelasnya, kamu bisa hubungi **Laura** di 022-4203414 [pada jam kantor].

Konnichiwa! Gw mulai baca loe sejak vol 46! Gw punya unek2 yang mo gw kasi ke loe...
1. Ulasin *Kamikaze Kaito Jeanne*, *Galaxy Angel*, sama *Tokyo Mew Mew* dong!!
2. Monz, kok loe kalo masuk ke kota gw [Pekanbaru] lama banget seeh?! Kaga pernah pas sama tanggalnya!
3. Minta Big-Poster-nya *Vandread* dong!!
4. Petshop dan Li Jul kapan bikin komik lageh? Gw nungguin banget loh!!

Ya udah ya! *Ganbatte!!*
Valentina Jessica, vandread_meia@plasa.com

Redaksi:
1. OK, kita masukin *waiting-list* dulu yach.
2. Mungkin karena agen disana terlambat menyebarkannya, atau mungkin juga ada kendala waktu pengiriman barang dari Bdg ke Pekanbaru.
3. Wah, poster *Vandread* sih udah pernah kita kasih tuh! Yang laen aja yach?
4. Julian lagi sibuk nyelesaiin *Archi&Meidy* 3, mungkin seudah itu Petshop bakal bikin komik baru lagi.

Huay Animonster! *Louph you soo much!* Gw penggemar baru nich! Gila, gw ga inget gimana idup gw dulu tanpa lu... Wah itu sich masa-masa gelap! Mwa ha ha ha ha! Mo nanya and ngasih saran yach!
1. Animenya *Hellsing* kenapa susah banget sech nyarinya? Gw nyari-nyari ga dapet-dapet tuch!
2. *FII/CKBC* tuch ada manga legalnya ngga? Trus animenya cuma OVA aja, apa ada serinya?
3. Saran gw... Please dong halaman posternya dibikin lebih gampang dirobek! Gw sedih nich, usah beberapa kali mu nyabut poster, eh malah posternya ikut robek! [Apa itu gw aja yang bodoh yah?]

Oh, iya. Gw ada *mailing list* buat para penggemar manga semacam *Zetsuai and Bronze*, ama *manga-ka* kayak Youka Nitta and Yuki Shimizu. Kalau yang mau

join in, kirim email ke gw, ntar gw *invite*! OK? Thx ya animonster!
Atri Siregar, instant_beta@hotmail.com

Redaksi:
Wah, ceritanya 'habis gelap terbitlah terang' yach? ^_^
1. Mungkin *Hellsing* ngga punya penggemar sebanyak anime lain, sehingga meski sempat muncul VCD *fansub*-nya namun ngga lama. Dan memang untuk sekarang agak susah mendapatkannya. Mungkin ada pembaca yang bisa bantu Atri?
2. Belum ada penerbit resmi yang merilis judul itu. Sampai sekarang *I'll* memang baru dibuat OVA-nya.
3. Sebetulnya, kalo kamu mau memotong poster/pin up itu dengan *cutter* secara hati2 [tentu aja dengan memberi alas lebih dulu supaya halaman lain ngga ikut tembus], rasanya ngga bakal susah untuk melepas poster/pin up itu secara rapi kok. Cobain deh…

Halo Animonster… Gue ngikutin u sejak volume 20 dan sejak itu gue baru ketinggalan volume 53. Nanti aku pesen, jadi sisain *stock*-nya. Gue tuh sebenernya dah ga' boleh beli lo lagi alesannya gue sekarang dah kuliah jadi biar ga mempengaruhi perkembangan kedewasaan gue, apalagi karena gue laki2, jadi gue harus stop beli loe >.<! Tapi gue ogah, jadi beli diem-diem aja [emang kapan gue terus terang belinya? ^_^!]. Nah sekarang gue mao *request*. Bahasin *Acturus* donks, *Tokyo Mew Mew* juga posternya sekalian yeee. Eh, gue sempet ditanyaain cwo ato cewe sih? Penyebabnya sih gara2 pinup-nya *Sister Princess* yang gue taro' di *loose leaf*. Oh iya, gue di volume 54 koq ga dapet *collectible card*-nya *Evangelion*-nya? Biar dapet itu gue mesti ngirim volume 54 ke situ, buat di tuker ama yang lain kayak kasusnya pembaca yang waktu itu ga dapet posternya Hyde [kalo ga salah]. Udah dulu deh. Met ulang tahun yach, moga-moga makin cakep tampilannya dan isinya dengan harga yang tetap terjangkau ^_^.
Ciel Foucault, ciel_foucault@yahoo.com

Redaksi:
Kalo mau pesen *back isuue*, kamu harus kontak langsung ke Redaksi Animonster, dan bicara dengan **Laura**, bagian pemesanan lewat 022-4203414. Mengenai *collcard* pada volume 54, memang kami hanya memberikan masing-masing 2 secara acak. Jadi ngga bisa dituker dengan dikirim ke kita. Kalo kamu mau mendapatkan *collcard Evangelion*, kamu harus melakukan barter dengan pembaca Animonz lain yang punya *collcard* itu. Namun mulai volume 57, kami memberikan sisipan 3 buah *collcard* sekaligus! Jadi sekarang kamu udah ngga usah bingung nge-barter lagi, OK?

Dear Animonz, mo *comment2* dikit nih, boleh ya…
1. Animonz sekali-kali kasih bonus yg super keren dong. Kyk *Cinemags*. Gw suka iri nih ama temen g yg langganan *Cinemags*, gantungan kunci *silver edition*-nya, ama cincin *LOTR*-nya super keren! Ayo dong plis Animonz kasih sesuatu yg sekeren itu jg.. Biar gw bisa pamerin ke temen2. Sekali2 aja, harganya naik dikit gpp deh klo sekali2.. Pliz ya!!
2. Mo nanya nih!! Kalo mo ngasih *comment* & nanya2 ke Universal Music tuh kemana sih? Lewat Animonz bisa gak?
3. Berita nih, di Jogja kyknya bkl ada 1 radio lg yg muterin ttg Japan, **Geronimo**! Sebelumnya, udah ada Prambors + Swaragama.

Sekian aja. Makasih ya…
Nikira Dewa, what_a_pity@glay.org

Redaksi:
1. Tenang. Mulai tahun ini, kita memang bakal berusaha lebih kreatif dalam memberikan sisipan. Namun tentu aja artinya harga jual Animonz ngga akan sama sepanjang tahun. Khusus bagi para pelanggan, kalian bisa mendapat keuntungan lebih. Yaitu kepastian mendapatkan majalah Animonster dengan harga yang *flat*. Selain itu, Animonz juga bakal merilis edisi khusus poster/pin up secara reguler, diluar edisi bulanan. Nah, kalo yang ini, **belum termasuk** dalam paket langganan. Artinya, semua pembacam [baik yang berlangganan ataupun ngga] harus membeli terpisah edisi khusus itu.
2. Mungkin kamu bisa telp langsung ke Universal Music, di 021-5221010 pada jam kantor

Wah-wah, uda 4 taon gw jadi pelanggan Animonz. Mangkin lama mangkin maju! ^_^
1. Bahasin anime *Asagiri no miko* donk, kan lumayan bagus!
2. Aku mo kasih salam ke Eka, yang disurat vol 58. Mending kamu cari tau kapan gurumu itu ulang taon, trus kamu kasih hadiah berupa Animonster dengan tambahan catatan: "Ibu mo coba jadi 'anak SD' lagi ga?" [he he, eh jangan kamu lakuin deh, nanti nilai bahasamu jadi 4!]. Tapi guru bahasaku malah beda [walaupun pada intinya sih sedikit ngelarang nonton anime], dia malah bilang, "Nu, kamu ngapain sih nonton anime gitu, kan banyak yang mengandung unsur kekerasan." Yah, pada intinya ga semua orang dewasa nganggep anime itu buat anak-anak, malah di sekolah ku ada ekskul gambar manga, trus tiap sebulan sekali nonton anime. Biar begitu emang kayaknya tetep mayoritas anime dianggap buat anak kecil. Mungkin karena pengaruh faktor stasiun TV yang rata-rata muter anime yang emang berkesan untuk anak kecil. Udah lah sabar aja, anggep aja di Indonesia sedang reformasi tentang sudut pandang anime, sapa tau nanti reformasinya berhasil, karena kita-kita yang nantinya jadi orang tua. Pas itu kan ga ada ortu yang bilang kalo anime itu buat anak SD [karena kita ortunya... he-he].
3. Wah *Yume mahou* yang dijadikan cover tuh bagus amat ya... damai rasanya.
4. Eh, mo nanya, Caetsith yang disini ama yang di *GS* sama kan? Kalo gitu, slamet ya atas kemenangan fan art-nya RO, lucu banget gambarnya. Hal serupa saya tujukan untuk Li Julian.

Ya udah deh, sebenernya aku uda ngirim 4 kali tapi gagal semua. Ternyata emailnya 'pacific'! Aku kira 'pasific', jadinya gagal maning-gagal maning! ^_^
Wisnu Irawan, keybearer2000@yahoo.com

Redaksi:
Wah, kamu orangnya ceria banget yach, Nu? ^_^
1. Nih, kita kasih sesuai permintaan kamu deh…
2. Wah, kalo ide kamu diturutin ama 'Sakura' bisa-bisa gurunya tambah sewot deh, hehe…
4. *"Thanks!"*, kata si 'kucing norak'.

Hello Monz... thanks banget lo kamu udah mau muatin *Kino no tabi* ama *Ghost!* Kayaknya *Kino* rame banget yah. Kalo manganya ada ga sih? Kayaknya kalo anime tuh kurang rame. Dari pengalaman *Hikago* aja, gue jadi males euy buat nonton anime yang udah di-*dubb* ke bhs Indo. Manganya aja bagus, cuma animenya gimana gitu. Kayaknya suaranya kurang pas ama karakter masing2 tokoh. Suara Sai kudunya lebih feminin n lembut. Eh, tapi ini cuman pendapat gue loh. Syukur2 kalo pembaca yang laen udah puas ama yang udah ada. *At least*, tiap2 *seiyuu* kan udah berusaha sebaik mungkin, bukan begitu? Oh ya, makasih juga kamu sekarang jadi ngasih 3 kartu. Jadi ga sebel lagi deh. Abis dulu gue seringnya dapet yang payah2 dan aneh2 kartunya >_< hehehe, tapi beneran deh... makasih yach!! Terus kayaknya gue bakal beli edisi spesial deh. So, jangan kecewain gue yah! Jadi bikin posternya yang bagus2, ok?! Cuma itu ajah, *thanks 4 your attention!! Ganbatte ne!!*
Ariesta Dewi, its_jojoe@yahoo.com

Redaksi:
Kisah *Kino no Tabi* malah mungkin ngga bakal banyak disukai. Ini karena gaya *artwork* dan penuturan ceritanya yang 'berat' dan beda dari biasanya. Tapi mungkin aja kamu bisa suka kalo udah nyoba nonton. Sayangnya, *Kino no Tabi* ngga dibuat versi manganya, hanya ada versi novelnya. Edisi khusu poster/pin up akan kita rilis pada **Februari** ini. Dan tentu aja bakal lebih heboh dari yang pertama! Ngga percaya? Kalo gitu, jangan ampe kelewat dan buktiin ndiri yach!! ^_^

Hwallow, Animonz yg kiyut. Gw mo ngasih masukan, kritik, pertanyaan, ngelepas uneg-uneg, bla...bla...
1. Aku memuji *On 2nd Thought*-nya *Meitantei Conan*! Gitu dong sehrsnya *On 2nd Thought* itu. Ulasannya dibuat beda sama yg dulu, lbh *up to date*. Soalnya slm ini gw perhatiin rubrik *On 2nd Thought* lbh ke ngulang bahasan yg dulu2 doang.
2. Koq edisi #58 *error* sih? *Omake*-nya *Conan* 2 hlm sama, trus ulasan ttg *Sailormoon Live action* kepotong, hlm sebaliknya lgs *Best20Charas*. gmn nih? Udah kepengen mudik ya? Ato libur kemaren kurang?
3. Tolong dong klo ngasih bonus *trading cards* dll, Animonz jg ngasih keterangan di dlm majalah. Maksudnya supaya kita-kita tahu Animonz ngasih bonus apa aja gitu. Aku pernah baca di OtakuTalk sebelumnya, banyak yg ga kedapetan *cards* yg keren, malah ada yg bonus posternya ga dapet.
4. Gw mo kritik soal kualitas anime yg ditayangin di stasiun2 TV kita. Terus terang aku setuju kalo kualitas dubbing suara anime di sini masih perlu banyak diperbaiki! Gw jg kecewa sama stasiun TV yg nge-*dubb opening* n *ending song*-nya. Mending suaranya bagus, lha ini sumbang banget! Kalo soal *dubbing*, menurut gw Indosiar ama TV7 itu udah bagus. Tapi ini adalah penilaian subyektif dariku. Memang banyak yg bilang hrs bersyukur stasiun TV kita mau nayangin anime, tp gw berharap kita ga cepet puas dgn 'masih untung mau nayangin anime'. Karena kalo cepet puas, ga ada kemajuan yg berarti, dong...

Sori jadi kepanjangan. Gw harap masukan di atas cukup berharga utk loe baca. Tp jgn salah ya, biarpun loe gw kritik terus, *i will still love you forever n ever until death make us apart... on 2nd thought, death can't break my love for you....*
Pun Pun, plue_chan@lycos.com

Redaksi:
1. *Thanks!* Eve, yang nulis artikel itu memang udah *all out* ngerjainnya. Tapi ngga bisa semua *On 2nd Thought* dibuat seperti itu. Misalnya aja *SlamDunk*. Toh memang karena ceritanya udah tamat dan ngga ada yang bisa di *update* lagi. Sedangkan *Conan* hingga kini kan manga dan animenya masih jalan terus. Tapi kami usahakan untuk membuat artikel *On 2nd Thought* yang lebih 'segar' deh. *Thanks* buat masukannya yach.
2. Iya, mungkin liburnya kurang, hehe.. tapi bagian *omake* itu kita munculin versi revisinya deh. Sedangkan bagian artikel *Sailormoon* yang terpotong, kalimat terakhirnya seharusnya tertulis: "…membuat serial ini lebih terasa seperti serial Tokusatsu." Maaf yach, ini memang kesalahan kami dalam hal *editing* dan *re-checking*.
3. Kalo kamu perhatikan, kita selalu **keterangan tertulis pada cover** dan editorial [*Goodday, Monsters!*], mengenai sisipan apa aja yang kita berikan pada volume ybs. Kami juga menghimbau kepada para pembaca untuk **memeriksa** majalah Animonster yang kalian beli secara langsung di tempat kalian membelinya. Maksudnya, langsung buka kemasan majalah, setelah kalian membayarnya. Dan kalo ada bonus yang kurang, langsung menukarkan majalah itu dengan yang lain. Karena seharusnya **semua** majalah Animonster memiliki sisipan yang **lengkap**, sesuai yang kami tuliskan. Apalagi karena untuk tahun ini, kami merencanakan memberikan beberapa bentuk sisipan yang berbeda, bukan sekedar hanya poster dan *collcard*. Tolong kerjasamanya yach… ^_^
5. Kami sangat setuju dengan pendapat kamu. Memang seharusnya kita dan juga pihak stasiun TV ybs ngga cepat puas dan terus meningkatkan mutu *dubbing* untuk setiap tayangan anime-nya. Dan juga kami menginginkan alasan jelas mengapa sebuah anime di-*dubb* [apalagi jika anime tersebut sebenarnya untuk konsumsi **remaja**]. Bahkan, sebetulnya anak-anak SD sekarangpun seharusnya udah fasih membaca teks dengan kecepatan yang lumayan tinggi kan?

Thanks a bunch buat dukungannya! Ceritanya udah 'cinta mati' ama Animonster nih? Hehe… yakin ngga akan 'selingkuh' nantinya? ^_^

Seluruh crew Animonster mengucapkan terima kasih atas ucapan maupun bingkisan yang dikirimkan para pembaca ke Redaksi kami, sebagai ucapan Selamat Idul Fitri, Natal, Tahun Baru, maupun Selamat Ulang Tahun ke-4 bagi Animonster -- yang kami terima selama akhir tahun kemarin. ***Arigato gozaimasu!*** Kita jadi terharu lho… ^_^

Redaksi: Berikut ini beberapa surat yang masuk dan menanggapi *email* dari '**Sakura Kinomoto**' yang dimuat di OtakuTalk #58. Karena *space* yang terbatas, kami hanya bisa memuat beberapa tanggapan yang mewakili semuanya. Namun, terimakasih untuk semua tanggapan yang sudah kalian kirimkan..

Saya ingin menanggapi surat dari Sakura Kinomoto, tentang "Kenapa anime-manga di sini identik dengan anak kecil?" Coba kita bandingkan jaman sekarang ini dengan jaman dimana orang tua kita masih remaja. Sekitar 40-50 tahun lalu kan tdk ada film animasi ataupun komik khusus dewasa. Biasanya film animasi pd jaman itu berkisar tentang dunia dongeng yang jelas2 diperuntukkan bagi anak2/keluarga. Kita juga jgn lupa, anime2 pertama yg masuk ke indonesia seperti *Doraemon* dan *Dash yankuro* memang ditujukan untuk anak kecil. Dari pengalaman itulah generasi orang tua kita mencap bahwa animasi itu hanya untuk anak kecil saja. Lalu, bagaimana menanggapi pandangan yg salah ini? Pertama ialah **sabar**. Semua orang pasti memiliki alasan tersendiri dlm mengungkapkan pendapatnya. Kita juga harus bisa menerima pendapat mereka dgn lapang dada, jgn emosional. Kedua, bersikaplah **dewasa**. Dlm mengembangkan hobi, saya memiliki prinsip seperti ini: "Selama apa yang saya lakukan ini tidak merugikan diri sendiri ataupun orang lain, saya rasa hal tersebut tidak perlu dipermasalahkan". Jadi, selama kita mengetahui dan melaksanakan segala kewajiban dan tanggung jawab kita dengan baik, kita tidak perlu mempermasalahkan perkataan org lain. Ketiga, kembangkanlah hobi ini menjadi sesuatu yang lebih **berguna**. Misalnya mempelajari bahasa Jepang, memperdalam seni menggambar, memperdalam ilmu animasi, dsb. Apabila dilakukan secara sungguh2, siapa tahu kita bisa diterima menjadi penterjemah komik, komikus atau bahkan animator. Semua pekerjaan tsb tentunya mengasyikan dan berguna bagi masa depan kita kelak. Saya rasa cukup sekian. Mudah2an bisa dipahami. Terima kasih. Oh ya, edisi pinup itu terbitnya kapan? ^_^
New Atmosphere Society,
kusanagi_hayate@softhome.net

Menanggapi surat dari Sakura Kinomoto pada Animonster Vol.58, saya mempunyai pendapat berikut: Sebenarnya guru menganggap otaku-otaku yang senang *animanga* setara dengan anak SD dikarenakan keterbatasan *animanga* yang beredar di toko buku dan yang diputar di televisi Indonesia. Seandainya guru menonton anime yang seberat *Evangelion* atau *SE Lain*, mungkin guru tersebut akan mempunyai pemikiran lain, kecuali ia konsisten dengan ucapannya alias tidak mau membuka pikiran. Patung, Lukisan, Puisi, Manga, Anime, Game, dan lagu adalah buah karya seni. Satu hal yang patut diperhitungkan tentang benda seni adalah jika anda berhadapan dengan benda seni [entah itu melihat, menonton, atau memainkan], berarti anda sedang berhadapan dengan kepribadian, jalan pikiran sang seniman. Jadi kalau anda sedang menonton *Evangelion* artinya anda sedang berkomunikasi dengan sang pembuatnya. Sebenarnya kita hanya perlu menjelaskan kepada guru yang bersangkutan, tetapi itu juga tergantung kepada guru tersebut apakah dia bersedia membuka pikirannya tentang anime.. *Well*, sekian saja tanggapan dari saya.
M.Agni, Bandung

Saya mo menanggapi sobat Sakura Kinomoto…
Hal ini dari dulu sudah menjadi bahan perbincangan. Saya hanya ingin menyampaikan apa yang dari dulu ingin saya sampaikan. Pertama, kita harus melihat sudut pandang orang tersebut mengapa dia sampai mengatakan bahwa dengan melihat *animanga* bisa dikatakan orang2 berotak anak SD. Mungkin orang tersebut melihat *animanga* membuat anaknya menjadi tidak melakukan apa yg menjadi kewajibannya [patuh ama ortu, belajar, sopan thd ortu, dll]. Dan saya sendiri pernah mengalami hal tersebut, yaitu ketika saya menjadi tidak patuh kepada ortu dan ortu saya itu menyalahkan tayangan anime yang memperlihatkan ketidakpatuhan seorang anak kepada ortunya. Padahal jika dilihat lebih dalam tayangan anime itu ada unsur mendidiknya [bahwa anak tersebut akan menuai akibat dari apapun yang dilakukannya, entah baik/buruk]. Kedua, bisa saja mereka sudah mempunyai *dogma* bahwa *animanga*/sejenisnya samasekali tidak mendidik. Itu dikarenakan sejak komik Indonesia muncul sudah ada tanggapan yang menentang maupun yang mendukung. Nah tanggapan yang menentang inilah yang menganggap komik sama sekali tidak mendidik. Sekarang apa yang harus kita lakukan? Yah, bagaimanapun juga pendapat satu orang dengan yang lainnya berbeda, tidak bisa dipaksakan. Jadi sebisa mungkin kita tidak hanya memberi penjelasan baik mengenai *animanga* tetapi kita juga bisa bersikap lebih baik setelah menonton/membaca *animanga* [seperti semangat pantang menyerah, selalu berusaha untuk lebih baik, rasa setia kawan dan hal2 positif lainnya yang sering diperlihatkan dlm *animanga*]. Untuk Animonster tolong donk *off-art* nya dimunculin lagi, kan bisa untuk latihan nggambar. Sementara itu saja, tetap semangat yah!
Bramastya, Surabaya

*Bagi yang **tidak ingin** alamat email-nya dimuat, harap memberitahukannya dalam email yang bersangkutan*

FAN'S ART

Buat para monster, yang ingin ikut meramaikan ajang Fan's Art ini, silakan mengirimkan gambar karya kamu ke **Redaksi Animonster** [Rubrik Fan's Art], **JL. Moh. Iskat No. 15A BANDUNG 40171. Syaratnya: 1.** Gunakan kertas ukuran A4; **2.** Setiap gambar diwarna, namun TIDAK menggunakan crayon; **3.** Setiap gambar akan melalui proses seleksi, yang memenuhi syarat akan kami tampilkan. Dan, setiap **4 volume** majalah ini, dari gambar yang dimuat akan dipilih Best Fan's Art. Bagi kamu yang gambarnya terpilih sebagai yang **terbaik**, Animonster menyediakan kenang-kenangan menarik. Terimakasih untuk partisipasinya.

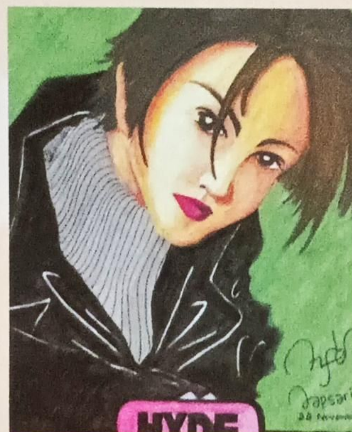


M. Vicky Firdaus
Jl. Swadaya I No. 10 Tebet
Jakarta Selatan 12850


Prica Budi F
Villa Ragency Tangerang II Blok Fb01 N0. 55
Tangerang - Banten


Dushinta Fatima
Jl. Batu Merah 3 No.18 Pasar Minggu
Jakarta Selatan


Benny Jurdi
Jelambar komp. Fajar Permai No. 56 AW
Jakarta Utara 14450



Hapsari Hardhikaputri
Jl. Rajawali Barat II Kalibata Timur I No. 49
Jakarta Selatan


Ratna Mariska
Jl. Tj. Harapan No. 12
Palembang 30163


Renna Synthia
Jl. Jatiwangi 14 No. 1 Antapani
Bandung 40291



Sheilla Rachmania
Jl. Wijaya Kusuma 7/54
Jember 68118


Luccianne
Jl. Sunter Jaya Gg. Skip II No. 2 Blok B1
Jakarta Utara 14350


Ratih Ps A
Permata Hijau Blok D No. 76 Rancaekek
Bandung 40394



Shian
Pluit Selatan VII No. 8
Jakarta 14450



Gaby Mutiara Putri
Jl. Jayapura No. 3 Antapani
Bandung 40291


Ervan
Asrama Ex Zipur7 No. 522 Jagaraksa
Jakarta Selatan 12640


Novri Liza Triska
Komp. Pasir Putih Blok W No.4 Tabing
Padang 25171


Tifani Lestari
Jl. KH. Hasyim Ashari No. 80B
Jakarta Pusat 10140


Bobby Permana
Jl. Raya Ujungberung No. 411/65
Bandung 40615

FAN'S CLUB

No : AM03.163.0931
Nama : Wahyuni Dwiwati Utami
Alamat : Prum. Muktisari Blok L-14 Jeber, JaTim 68132
Telp. : 0331-322013
Tgl Lahir : 01-Okt-88
Kelamin : perempuan

No : AM03.163.0932
Nama : Patricia Indrayanto
Alamat : Jl. Ngagel Jaya Utara no. 79, Surabaya 60283
Telp. : 031-5025386
Tgl Lahir : 03-Nop-84
Kelamin : perempuan

No : AM03.163.0933
Nama : Monica Kartikasari Wahono
Alamat : Jl. Pemuda no. 87 Magelang 56127 Jawa Tengah
Telp. : 0293-363713
Tgl Lahir : 22-Okt-87
Kelamin : perempuan

No : AM03.163.0934
Nama : Dwi Ayuningtias
Alamat : Perum. Pura Melati Indah Jl. Anggrek Raya blok G-16 Pondok Gede Bekasi 17414
Tgl Lahir : 27-Feb-80
Kelamin : perempuan

No : AM03.163.0935
Nama : Yani Merdiana
Alamat : Komp. Nata Endah no. C-51 Bandung 40228
Tgl Lahir : 20-Jan-80
Kelamin : perempuan

No : AM03.163.0936
Nama : Novy Handoko
Alamat : Jl. Angke Jaya XIII Gg. V no. 12 RT.010/07 Jakarta Barat 11330
Telp. : 021-6344236/08128181169
Tgl Lahir : 01-Nop-85
Kelamin : perempuan

No : AM03.163.0937
Nama : R-win
Alamat : Jl. Sutera Cemara IV no. 15 Alam Sutera Jawa Barat
Tgl Lahir : 02-Nop-83
Kelamin : laki-laki

No : AM03.163.0938
Nama : Mutiara Ijmi Riwinda
Alamat : Perum. Puri Budi Asri K-12A Cihanjuang Cimahi Bandung 40559
Telp. : 022-6644188
Tgl Lahir : 01-Nop-92
Kelamin : perempuan

No : AM03.163.0939
Nama : Krisna Seven S.
Alamat : Sendangagung no. 69 RT.04/03 Paciran Lamongan 62264 Jawa Timur
Tgl Lahir : 07-Jun-78
Kelamin : laki-laki

No : AM03.163.0940
Nama : Lidya Diandra
Alamat : Komp. Puri Budi Asri J-11 Cihanjuang Cimahi 40559
Telp. : 022-6658063
Tgl Lahir : 13-Okt-88
Kelamin : perempuan

No : AM03.163.0941
Nama : Mazia Rizqi Izza Tika
Alamat : Perum. Griya Wirokerten Indah Jl. Mangga no. 58 Yogyakarta 55194
Tgl Lahir : 11-Mar-90
Kelamin : perempuan

No : AM03.163.0942
Nama : Tri Wahyu Ariany Antayadi
Alamat : Jl. Raya Wonocolo 16 RT.XI/04 Sepanjang - Taman - Sidoarjo 61257
Tgl Lahir : 14-Mei-86
Kelamin : perempuan

No : AM03.163.0943
Nama : Ivan Pratama
Alamat : Binagriya blok. BVII no. 530 Pekalongan 51111 Jawa Tengah
Telp. : 0285-426462
Tgl Lahir : 30-Jul-83
Kelamin : laki-laki -

No : AM03.163.0944
Nama : Asep Mukarom
Alamat : Jl. Raya Jatinangor no. 142 RT.1/1 Sumedang 45363 Jawa Barat
Telp. : 022-7796366
Tgl Lahir : 28-Feb-88
Kelamin : laki-laki

No : AM03.163.0945
Nama : Rizal Akbar
Alamat : Jl. Akses UI no. 2 Tugu Cimanggis Depok
Telp. : 021-87701754
Tgl Lahir : 11-Jan-83
Kelamin : laki-laki

No : AM03.163.0946
Nama : Fanny Kurniawaty
Alamat : Cijerah II Gg. Delima I blok. S no. 31 RT.01/13 Kel. Melong Cimahi Selatan Bandung 40534
Tgl Lahir : 01-Sep-85
Kelamin : perempuan

Selamat yach kalian telah menjadi bagian dari monster. Bagi yang ingin bergabung silahkan kirim biodata kamu berupa: **Nama, Alamat, Tanggal lahir, Jenis kelamin**, serta **foto** berwarna ukuran 1/2 atau seluruh badan [apabila data tidak lengkap / tanpa foto, tidak memenuhi syarat sebagai anggota].
Ke: ANIMONSTER FANS CLUB **JL. Moh. Iskat No. 15A - BANDUNG 40171**. Bagi yang merasa telah mengirimkan datanya ternyata belum nongol harap sabar yach, terkecuali data kamu tidak lengkap tolong dech dilengkapi lagi.

Dear Monsters,

Terutama buat kalian yang sudah menjadi anggota **Animonster Fans Club** [atau setidaknya pernah mengirimkan foto dan data diri, meski belum dimuat hingga edisi ini], kami ingin membenahi dan meng-*update* data kalian. Karena beberapa kali kami menerima surat atau email yang memberitahukan tentang perubahan alamat atau kesalahan penulisan, dll pada data anggota yang telah kami muat -- namun seringkali tanpa disertai data yang jelas, sehingga malah membuat kami bingung -- maka kami meminta agar kalian mengirim ulang data terbaru kalian [meskipun jika tidak ada perubahan] agar kami bisa membuat *database* yang rapi dari Animonster Fans Club. Sehingga jika sewaktu-waktu kami memerlukan data atau untuk menghubungi, kami sudah memiliki data/alamat yang jelas dan benar.

'Pendataan ulang' ini bisa kalian lakukan via e-mail [lebih dianjurkan] ke **animonster_fc@yahoo.com** [dengan *subject*: 'pendataan ulang'] ataupun dengan kartu pos ke alamat Redaksi Animonster. Cukup tuliskan data: no anggota [jika sudah memiliki], nama, alamat lengkap [disertai kode pos], telepon [atau HP], jenis kelamin, dan tanggal lahir. Kemudian bisa kalian lengkapi juga dengan hobi serta anime/manga favorit.

Atas kerjasamanya, kami ucapkan terima kasih.

Redaksi Animonster

PS: Data ini hanya akan kami gunakan untuk **keperluan intern majalah Animonster**. Jika kami akan menggunakannya untuk keperluan diluar Animonster, kami akan lebih dulu mengumumkannya kepada kalian melalui majalah ini.

KOSETSU HYAKU MONOGATARI

Suka cerita horror? Sudah menonton film *The Ring*, *Honogurai* dan *Ju-On*? Film-film horror Jepang tersebut sudah sangat populer karena berhasil membuat penonton tercekam. Di Jepang sendiri cerita horror dan kisah hantu amat digemari. Terlebih dahulu mereka muncul dalam bentuk novel, kemudian dibuat filmnya. Tidak terlalu banyak cerita horror yang dibuat dalam versi anime, apalagi dengan suasana dan gaya yang mirip dengan film *live action* yang disebutkan di atas. Nah, anime yang satu ini mungkin bisa jadi terobosan baru.

Kosetsu Hyaku Monogatari adalah anime dengan setting akhir zaman Edo yang diangkat dari novel berjudul sama, karya **Natsuko Kyougoku** yang awalnya dimuat secara bersambung di majalah misteri **Kwai** terbitan Kadokawa Shoten. *Kosetsu* juga sudah dibuat versi *live action*-nya yang ditayangkan di saluran WOWOW sejak tahun 2000. Versi animenya diproduksi oleh **TMS** yang sudah kita kenal melalui anime *Doraemon* dan *Lupin III*. Staff yang terlibat adalah **Hideki Tonokatsu** [*Lupin III Alcatraz Connection*, *Tekkaman Blade II*] sebagai sutradara dan **Shigeyuki Miya** menjadi *character designer*. Skenarionya disusun atas kerja sama **Yoshinobu Fujioka** dengan **Hiroshi Takahashi,** yang membuat naskah *Ring 1* versi *manga* dan **Sadayuki Murai** yang sudah terkenal dengan berbagai naskah untuk anime *movie* seperti *Millenium Actress*, *Perfect Blue* serta yang terbaru *Steam Boy* dan *Spirit*. *Kosetsu* terdiri dari 13 episode ditayangkan oleh Chubu Broadcasting mulai tanggal 3 Oktober 2003 lalu.

Di malam dingin yang diguyur hujan deras dan kilatan guntur, **Momosuke Yamaoka** berlari menembus hutan mencari tempat berteduh. Ia kuatir buku-buku yang dibawanya menjadi basah dan tintanya luntur, tapi ia tersesat dan tidak tahu harus ke mana. Kemudian ia melihat cahaya di kejauhan. Buru-buru ia menuju ke sana berharap cahaya itu datang dari sebuah rumah. Saat sedang berlari, tiba-tiba Momosuke mendengar suara langkah kaki di belakangnya. Ia berhenti karena mengira suara itu berasal dari **Betobeto-*san***, hantu yang suka mengikuti orang yang berjalan sendirian di malam hari. Konon Betobeto-*san* harus dipersilakan jalan duluan. Setelah menyuruhnya berjalan duluan, Momosuke menoleh ke belakang. Ternyata ada sosok tidak jelas yang langsung membuat pemuda itu tunggang langgang dan jatuh ke jurang. Untungkah sosok tadi malah menyelamatkannya lalu pergi lagi. Momosuke melanjutkan perjalanannya hingga menemukan sebuah toko tua bernama **Bicchuuya** yang gelap gulita dan tak terawat. Setelah hampir tersambar kilat, Momosuke melihat



tidak mengikuti mereka karena akan membuat dirinya celaka. Apakah Momosuke akan mengikuti nasihat tersebut? Tentu tidak, karena ia adalah seorang penulis yang sedang mengumpulkan cerita untuk *Hyaku Monogatari*-nya, yaitu kumpulan cerita seram yang akan ia terbitkan. Petualangannya mengikuti Ongyou akan membawanya ke berbagai permainan misteri yang mencekam, membuat batas antara kenyataan dan mimpi buruk menjadi kabur...

Sebagai penciptanya, Natsuko Kyougoku tidak keberatan novelnya ditransfer ke dalam format apa pun. Baginya sebagai pencipta, yang penting adalah menghasilkan sesuatu yang sebaik mungkin. Masalah bagaimana hasil dari versi animenya adalah tanggung jawab para animator. Tapi sebagai penikmat anime, Kyougoku melihat bahwa anime *Kostetsu* termasuk anime yang lain daripada yang lain. Kyougoku sendiri sudah dikenal di Jepang sebagai penulis novel misteri kawakan. Judul-judul novelnya antara lain ***Ubume no Natsu*** dan ***Moryo no Hako***.

Animasi dan grafis dalam *Kosetsu* sangat mendukung suasana horror dan mencekam. Nuansa surealis dan permainan warna baik yang gelap maupun terang membuat kita seolah masuk ke 'dunia lain' penuh hantu dan mahluk seram, yang kadang pada kenyataannya hanya ada dalam pikiran manusia.

Seiyuu yang terlibat dalam anime ini antara lain **Toshihiko Seki** [Genjo Sanzo - *Saiyuki Reload*, Benitora - *Samurai Deeper Kyo*] sebagai Yamaoka Momosuke. Mataichi disuarakan oleh **Ryuusei Nakao** [Freeza - *Dragon Ball*, Kir - *Odouroubo Jing*] dan sebagai Chouji Nagamimi, Sang *Master of Disguise* diperankan oleh **Norio Wakamoto** [Gigalde Gangalagash - *Planetes*, Taishakuten - *RG Veda*]. Sedangkan si seksi Ogin menjadi bagian *seiyuu* cantik **Sanae Kobayashi** [Ririsu - *Yami To Boushi To Hon no Tabibito*, Fuuko Mimuro - *Gilgamesh*].

Anime *Kosetsu* dihiasi oleh musik cantik, yang uniknya malah berirama jazz modern, garapan **Donny Schwekendiek** yang dilantunkan oleh **Keiko Lee**. Setiap episode dibuka oleh lagu ***Flame***, dan ditutup dengan *ending theme* balada berjudul ***The Moment of Love***, yang keduanya berbahasa Inggris. Klip pembuka dan penutupnya juga digarap dengan apik dan keren, mengundang rasa penasaran penonton akan apa yang ditampilkan karena ada hubungannya dengan misteri yang meliputi keberadaan Ongyou.

sebuah boneka Jepang yang bergerak sendiri. Bukan main kagetnya dia ketika wajah boneka itu berubah menjadi mengerikan dan menyeringai kepadanya! Belum habis rasa kegetnya, seorang biksu pengelana muncul di belakangnya. Ia juga sedang mencari tempat berteduh. Tiba-tiba muncul seorang laki-laki bertubuh gemuk yang mengaku pemilik toko bernama **Tokubemon**. Ia mengajak mereka ke dalam untuk bermalam. Saat mencari toilet di dalam, Momosuke tak sengaja membuka pintu sebuah ruangan yang di dalamnya ada seorang wanita sedang membuka baju. Rupanya wanita itu juga berteduh di toko tersbut. Momosuke terkejut melihat orang yang menolongnya tadi juga ada di sana.

Sang biksu tampak ketakutan dan merasa mendengar bunyi aneh, bunyi orang mencuci kacang merah di sungai. Momosuke pun mendengarnya dan bercerita tentang hantu bernama **Azuki-arai** [Pencuci Kacang Merah], yang biasa membuat orang jatuh ke dalam air bila mendengar bunyi tersebut. Tahu-tahu Tokubemon bercerita bahwa Azuki-arai itu benar-benar ada. Dulu ketika Toko Bicchuuya masih berdiri, ada pekerjanya yang bernama Yasuke yang punya kelebihan yaitu dapat mengetahui dengan tepat jumlah kacang merah dalam baskom hanya dengan melihatnya saja. Karena hal itu, Bicchuuya menjadi terkenal. Tokubemon mengumumkan Yasuke sebagai pewarisnya karena ia tidak punya anak. Ternyata ada pegawai toko yang bernama **Tasogoro** tidak senang dengan keputusan itu. Ia memukul kepala Yasuke dengan batu saat anak itu mencuci kacang merah di sungai.

Seusai bercerita, semuanya pergi tidur. **Enkai**, si biksu pengelana dihantui mimpi buruk tentang Azuki-arai. Momosuke yang terbangun melihat Enkai sedang menangis mengakui bahwa dialah Tasogoro yang dulu membunuh Yasuke. Momosuke juga melihat Tokubemon bersama kedua tamu lainnya di sana. Dan tiba-tiba Tokubemon berubah wujud menjadi sosok laki-laki tinggi besar. Kemudian dalam sekejap semuanya hilang dan Momosuke kembali berada di tengah hutan yang sepi. Ke manakah toko Bicchuuya?

Di kota Momosuke bertemu kembali dengan ketiga orang aneh, yang mengaku sebagai **Ongyou**. Mereka adalah **Mataichi**, sosok pendek berwajah seram yang selalu membawa tongkat serta tas yang kadang berubah menjadi mata. **Nagamimi** yang bertubuh besar tapi cukup halus perasaannya. Ia pandai berubah wujud, sehingga tidak diketahui wujud yang sebenarnya seperti apa. Yang terakhir adalah **Ogin**, cewek seksi yang merupakan *puppet master*. Mereka menyebut diri mereka "pembujuk" ketika Momosuke menuduh mereka sebagai pembunuh saat melihat mayat Enkai mengambang di sungai. Mataichi menyuruh Momosuke agar

By DMAngel.

Data gambar dari majalah Newtype

Tahun 2176 Masehi terjadi *supernova* bintang Hydrus Beta, menyebabkan gelombang elektromagnetik melanda seluruh tata surya dan menghantam bumi. Sebagian besar bumi hancur, tapi masih ada manusia yang selamat dan melanjutkan kehidupan. Hantaman gelombang itu juga menyebabkan seluruh ruang angkasa menjadi berwarna kehijauan. Kejadian itu disebut *First Wave*, karena 180 tahun kemudian datanglah *Second Wave*…

Anime bernuansa ruang angkasa ini berjudul ***Uchuu no Stellvia*** atau *Stellvia of the Universe*, diproduseri oleh **XEBEC** yang sudah memproduksi banyak anime beken seperti *Nadesico*, *Love Hina*, dan *DNAngel*. Ditayangkan di saluran TV Tokyo tanggal 2 April sampai 24 September 2003, anime ini cukup mendapat sambutan hangat. Anime ini diarahkan oleh **Tatsuo Sato** yang menyutradarai *Nadesico* dan *Ninja Scroll TV Series*. Seluruh karakter didesain oleh **Uno Makoto**, sang *chara designer Love Hina* dan *Choujoushin Gravion*. Jadi tidak heran kalau beberapa karakternya mengingatkan kita pada tokoh-tokoh dalam kedua anime tersebut. Sedangkan desain *mecha* dan *background* menjadi tanggung jawab **Naohiro Washio**. Anime *Uchuu no Stellvia* menggunakan cukup banyak CG [*computer graphic*] *animation* untuk adegan luar angkasa dan *mecha*-nya. *CG animation* ini ditangani **Studio Galapagos** yang diketuai oleh **Shingo Kobayashi**. Bagi yang menyukai anime bertema romantika remaja dipadu dengan *mecha* dan pesawat luar angkasa seperti *Gundam Seed*, anime 26 episode ini tidak boleh dilewatkan.

Their dream is to follow the path of stars...

Semenjak bumi diterpa *First Wave*, manusia yang selamat sudah memperkirakan datangnya *Second Wave*, gelombang kedua akibat *Hydrus Blast* yang akan menyapu bumi tahun 2356. Untuk mempersiapkan diri dan mencegah kehancuran bumi kedua kalinya, manusia memakai teknologi yang dimilikinya untuk membangun stasiun ruang angkasa yang disebut *Foundation*. Ada 6 *Foundation* yang tersebar di galaksi: **Akapusu** di dekat planet Venus, **Stellvia** dekat bumi, **Odyssey** dekat Mars, **El Santo** dekat Jupiter, **Vision** dekat Saturnus dan **Ultima** yang paling jauh dari bumi. Masing-masing *Foundation* merupakan tempat penelitian dan pembangunan generator yang akan digunakan untuk melindungi bumi dari *Second Wave*. Di sana juga terdapat akademi bagi orang yang ingin menuntut ilmu mengenai luar angkasa.

Shima Katase sudah lama bercita-cita ingin belajar di akademi *Foundation II: Stellvia*. Tahun ini ia berangkat untuk menuntut ilmu di sana. Saat menunggu pesawat Fujiyama yang akan membawanya ke Stellvia, Shima hanya ditemani sang ayah. **Chiaki**, sang ibu, tidak setuju dengan keputusan Shima belajar di luar angkasa yang jauh dari bumi. Hal ini membuat Shima agak kesal dengan Chi-*chan*, begitu ia memanggil ibunya. Ternyata sang ibu sudah ada di bandara bersama **Masato**, adik Shima. Namun berbeda dengan anak-ibu lain yang melakukan salam perpisahan dengan cara saling berpelukan atau melambai, Shima dan Chiaki malah saling berteriak satu sama lain. Chiaki berteriak bahwa ia tidak akan merindukan atau merasa kesepian ditinggal Shima, bahkan malah melarang Shima kembali sebelum ia bisa menjadi astronot. Shima cemberut dan balas berteriak lalu lari meninggalkan keluarganya. Tanpa sepengetahuan Shima, sang ibu melakukan itu karena lebih mudah berpisah dengan cara itu, daripada menangis meratapi kepergiannya, yang hanya akan membuat Shima jadi sedih berpisah dengan ibunya. Sebelum pesawat lepas landas, Masato memberikan titipan hadiah dari sang ibu untuk Shima, yaitu setoples *confeito*, gula-gula berbentuk bintang kecil dan berwarna-warni. Dalam pesawat, Shima berkenalan dengan gadis sebayanya yang juga akan menjadi murid baru di Stellvia, **Arisa Glennorth**. Baru datang saja cewek lincah ini sudah membuat Shima terperangah dengan kehebohannya. Mereka berdua untuk pertama kalinya menyaksikan Foundation Stellvia yang akan menjadi rumah baru mereka dan dibuat kagum oleh pesta penyambutan murid baru oleh murid-murid senior akademi Stellvia dengan pertunjukan *aerobatic* pesawat mereka.

UCHUU NO STELLVIA

To see the space that once could only be seen by looking up from earth

Hari-hari di Stellvia dijalani dengan penuh kegiatan belajar. Shima dan Arisa mempelajari semuanya dengan penuh semangat. Arisa memperkenalkan Shima dengan **Yayoi Fujisawa** dan **Akira Kayama**, teman sekelas mereka. Bersama-sama mereka mulai berteman dan belajar serta melakukan aktivitas lain di saat senggang. Pelajaran yang paling dinantikan adalah pelajaran mengemudi **Overvis Machine Bianca**, *mecha* kecil berawak satu orang. Sayangnya Shima menjadi gugup dan tidak bisa mengendalikan *Bianca*-nya yang terbang melompat-lompat tak karuan. Ia tidak tahu cara menghentikannya, malah menghapus seluruh program pesawat tersebut sehingga pesawat itu akhirnya berhenti juga. Perbuatannya itu membuat gurunya, **Leila Bart**, pusing. Menurutnya, Shima lebih berbakat dalam *programming* daripada *piloting*. Menjelang ujiang tengah semester, Shima diminta teman-teman sekelasnya: **Pierre, Masaru** dan **Jojo** untuk mengajari mereka karena Shima cukup pandai dalam *programming*. Dalam acara belajar bersama itu, sementara teman-temannya bermain-main Shima justru meng-*hack* sistem pusat Stellvia agar bisa belajar dengan data yang sebenarnya. Tanpa sengaja, Masaru menekan tombol yang mengubah data dalam sistem itu. Agar tidak ketahuan telah meng-*hack* sistem tanpa izin, mereka harus mengembalikan sistem itu seperti semula langsung di pusat kontrolnya. Untuk itu mereka semua diam-diam pergi ke sana dengan memanjat semacang lubang udara vertikal. Meski usaha diam-diam mereka akhirnya ketahuan juga dan mereka menerima hukuman, mereka tidak sampai dikeluarkan karena program yang dibuat Shima tidak mengganggu sistem Stellvia, hal yang mencengangkan guru-guru Shima.

Kesulitan Shima dalam mengemudikan *Bianca* akhirnya teratasi berkat nasihat dari **Kouta Otoyama**, cowok yang membuat Shima salah tingkah. Sebenarnya Shima cukup berbakat menjadi pilot, apalagi ditunjang oleh kemampuannya dalam analisis dan *programming*. Hal ini membuatnya terpilih sebagai pemain *astroball*, semacam pertandingan bola luar angkasa yang pemainnya mengendarai pesawat dalam bermain [jadi ingat permainan *quidditch* dalam *Harry Potter* ^^]. *Astroball* dipertandingkan dalam festival olahraga tahunan antarfoundation, di mana Stellvia ditunjuk sebagai tuan rumahnya untuk kali ini. Pertandingan olahraga itu dilaksanakan dengan tujuan melatih kemampuan para pilot. Pemenangnya akan diizinkan terlibat dalam **Great Mission**, yaitu misi menyelamatkan bumi dari *Second Wave* yang akan terjadi beberapa bulan lagi. Sebagai satu-satunya murid baru dalam tim *astroball* Stellvia, tentu saja Shima merasa gugup. Ia tidak berminat pada permainan yang mengandalkan kemampuan *piloting* itu dan tadinya lebih tertarik pada permainan lain yang lebih mengutamakan kemampuan *programming*. Apalagi teman satu timnya adalah **The Big Four**, empat murid senior yang paling jago di Stellvia. Tapi tidak disangka-sangka Shima mampu melakukan manuver sulit dengan *Bianca*-nya dan mencetak gol untuk timnya.



To protect the earth and mankind for the second time

Second Wave semakin dekat dan persiapan untuk *Great Mission* pun semakin gencar. Sesuai rencana, akan dibangun *Great Wall*, semacam zona perlindungan yang terbuat dari gelombang elektromagnetik yang dinyalakan dengan generator raksasa Tatsonov. Sebagai pasukan pendukung dibutuhkan banyak pilot *Bianca* dan **Keitty**, pesawat untuk murid senior. Dari murid senior tentu saja The Big Four yang terpilih. Sedangkan dari murid baru, Shima diberi kesempatan karena lulus ujian yang dilakukan oleh The Big Four sendiri. Satu murid lainnya tidak diduga adalah Kouta, padahal nilainya di kelas rata-rata C saja. Meski begitu, Richard James, guru senior di akademi Stellvia tertarik dengan kemampuan Kouta dengan gelombang otaknya yang unik. Ia percaya anak itu mampu membantu *Great Mission*.

Ketika saat yang sudah dinanti-nantikan tiba, semua *Foundation* bersatu untuk mencegah *Second*

Wave menerpa bumi. *Great Wall* yang dibuat seperti payung bagi bumi rupanya masih bisa ditembus oleh beberapa asteroid. Sayangnya, *Bianca* Shima tertabrak asteroid karena ia terlalu tegang untuk menembaknya. Meskipun tidak terluka ia dibawa kembali ke Stellvia bersama Kouta. Di luar perkiraan, ada sebuah asteroid yang cukup besar dan tidak bisa dihancurkan oleh senjata yang ada di *Bianca* ataupun *Keitty*. Asteroid itu juga membuat lubang besar pada *Great Wall* dan mengancam keutuhannya. Satu-satunya jalan adalah menggunakan robot ***Gigantic Active Sonar Test Type I: Infinity*** atau yang disebut Arisa sebagai Infi. Karena seluruh pilot terbaik sedang ada di luar memerangi hujan asteroid, akhirnya Shima dan Kouta yang dipanggil untuk mengemudikan Infi. Dengan senjata *beam* raksasa, Infi berhasil menghancurkan asteroid itu. Infi juga dilengkapi dengan generator sendiri sehingga mampu 'menambal' lubang pada *Great Wall* dan bertahan hingga *Second Wave* berlalu.

To unite and fight against destiny

Great Mission berakhir dengan sukses. Bumi selamat dan kehidupan pun terus berjalan. *Second Wave* membuat seluruh angkasa kini bernuansa merah. Apakah semuanya selesai? Shima dan Kouta yang baru menginjakkan kaki di bumi untuk menikmati liburan musim dingin mereka tiba-tiba dipanggil kembali ke Stellvia. Foundation Ultima yang berjarak paling jauh dari bumi diserang oleh pesawat asing, membuat semua *Foundation* dalam keadaan siaga. Sejak *First Wave*, manusia hidup damai dan tidak pernah ada peperangan lagi selama 180 tahun. Generasi sekarang tidak tahu apa yang terjadi dalam sebuah perang karena belum pernah mengalaminya. Ketika ancaman pesawat asing makin tinggi, **Carl Hutter**, guru senior Stellvia mengusulkan dibentuknya pasukan gabungan dari seluruh *Foundation*. Usulnya ini dianggap aneh, tapi kemudian dijalankan juga karena eksistensi Ultima makin terancam. Tak jauh dari Ultima, terdapat semacam retakan aneh yang terlihat sejak *Second Wave*, yang kemudian disebut dengan ***Cosmic Fracture***. Sebelum tahu lebih jauh tentang *Cosmic Fracture*, manusia terlibat pertempuran dengan pesawat asing yang super cepat dan hebat. Saat itulah, untuk pertama kalinya Shima dan seluruh orang yang ada di sana, menyaksikan apa yang dinamakan perang. Korban berjatuhan dan Ultima pun hancur, sedangkan pesawat asing itu malah menghilang.

Kejadian itu amat mempengaruhi diri Shima. Ia dan Kouta ditugaskan membawa Infi sedekat mungkin dengan *Cosmic Fracture* untuk merekam informasi tentang retakan aneh itu. Beban tugas dan keharusan menguasai sistem baru *Direct Link System* [DLS] secara cepat membuatnya frustasi. Apalagi Kouta yang dianggapnya sebagai orang terdekat malah bersikap biasa saja padanya. Shima merasa kesepian setelah melihat teman-temannya juga mulai menjalani pilihannya masing-masing dalam mata pelajaran tingkat dua mereka. Ketika ia gagal menyamai kemampuan Kouta dalam misi penting mereka, Shima hanya bisa menangis dan menangis selama 6 jam nonstop. Ia juga semakin menutup diri sehingga tak seorang pun bisa memahami dirinya.

Sementara itu diketahui bahwa *Cosmic Fracture* adalah retakan di jagad raya yang menghubungkan dunia kita dengan dimensi keenam. Retakan yang lebih mirip gelombang ini adalah medan elektromagnetik sepanjang 3 milyar kilometer dengan gravitasi yang tidak beraturan. *Cosmic Fracture* diduga sebagai penyebab bintang Hydrus Beta *supernova* [meledak] dan mengakibatkan *First* dan *Second Wave*. Gelombang aneh ini 'melahap' apa saja yang dilaluinya dengan daya hancur yang melebihi *Second Wave*. Sekarang *Cosmic Fracture* itu terus bergerak mendekati bumi, siap melenyapkan seluruh kehidupan dan isi tata surya di jagad raya. Dengan waktu yang mereka miliki sebelum *Cosmic Fracture* itu tiba hanyalah 2 bulan lagi, mampukah manusia melawannya? Shima dan Kouta harus menghadapinya dalam ***Genesis Mission***, misi yang akan menentukan kelangsungan hidup manusia...

The future lies in the hands of our children

Shima Katase



Sejak masih di sekolah dasar, gadis ini punya cita-cita untuk pergi ke luar angkasa ketika menatap langit senja dari rumahnya di bumi. Shima tidak ingin hanya melihatnya dari jauh saja, maka ia mendaftar ke *space academy* di Stellvia. Sang ibu menentang keputusannya ini. Bukan karena tidak setuju, tapi karena ia tidak ingin berpisah dengan putri satu-satunya itu. Shima awalnya sedih karena jauh dari orang-orang yang dikenalnya, tapi setelah berkenalan dengan Arisa, ia mampu juga hidup mandiri.

Bidang yang paling dikuasainya adalah *programming*. Ia sangat hebat, bahkan mampu meng-*hack* sistem Stellvia untuk mempelajari datanya. Awalnya Shima adalah pilot yang buruk dan selalu mengacaukan pelajaran terbang dengan Bianca. Padahal bukannya ia tidak becus, tapi ia terlalu memperhatikan semua data yang ada di hadapannya sehingga panik dan bingung bagaimana harus menangani pesawatnya.

Shima menyukai Kouta dan senang ketika ia

menganggap Kouta telah menjadi pacarnya. Tapi segala misi dan kesibukan malah membuat hubungannya dengan Kouta dan teman-temannya yang lain menjadi renggang. Ketika Shima tidak mampu menyamai kemampuan Kouta dalam sistem DLS, ia menangis dan merasa sendirian di dunia ini. Ia juga merasa teman-temannya jauh darinya dan tidak memahaminya, mengakibatkan ia bertengkar dengan mereka. Namun Shima, Arisa, Yayoi dan Akira akhirnya sadar semuanya telah saling salah paham. Mereka pun berbaikan kembali dan Shima menjadi lebih kuat karenanya.

Seiyuu: Ai Nonaka [Touko Shingo - R.O.D. TV, Hororo - Bottle Fairy]

Kouta Otoyama



Pemuda kalem ini tidak mempunyai prestasi gemilang di kelas. Namun ada satu hal yang membuatnya berbeda dengan murid-murid lainnya, yaitu kemampuannya melihat 'visi' yang tidak bisa dilihat orang lain. Karena itulah ia terpilih sebagai murid persiapan yang boleh berpartisipasi dalam *Great Mission*. Dengan mudah Kouta mengendalikan Infinity, dibantu oleh Shima. Kouta juga diminta untuk mempelajari informasi tentang *Cosmic Fracture* dan hanya dialah yang mampu 'mendengar dan merasakan' suara serta kehidupan lain di balik *Cosmic Fracture* tersebut. Sejak awal Kouta memang dekat dengan Shima, dan suatu ketika tiba-tiba saja Kouta mencium gadis itu tanpa pernyataan cinta lebih dulu, maka seolah-olah mereka berdua telah resmi berpacaran. Tetapi setelah itu bukannya makin mesra, hubungan Kouta dan Shima malah merenggang. Kouta merasa tidak dapat memahami perasaan dan keinginan Shima. Ia baru mengerti sepenuhnya ketika apa yang terjadi pada Shima akhirnya ia alami sendiri. Hal itu membuka mata dan hatinya akan apa arti sebenarnya dari mencintai seseorang, sehingga ia memperbaiki hubungannya dengan Shima. Namun sebelum itu, yang lebih penting lagi, mereka mampu bekerja sama dalam menyelesaikan *Genesis Mission*.

Seiyuu: Takahiro Mizushima [Amatsu Tadahiro - Asagiri no Miko, Christopher Armalite - Scrapped Princess]

Arisa Glennorth

Begitu bertemu Shima pertama kalinya di Fujiyama, Arisa tanpa malu-malu mengajak gadis itu berteman dan mereka menjadi teman sekamar. Gadis heboh ini tampak selalu ceria dan senang bermain-main. Sangat bertolak belakang dengan sahabatnya yang lebih pendiam. Ia mengklaim dirinya sebagai "sahabat terbaik" Shima. Arisa pula yang memberi julukan Shipon kepada sahabatnya itu, karena gaya terbang *Bianca*-nya yang terbang melompat-lompat. Shima pernah marah pada Arisa yang dianggapnya terlalu berusaha menjadi sahabat terbaik dan selalu ingin tahu apa yang terjadi dengan Shima. Padahal Arisa hanya mengkhawatirkan keadaan sahabatnya itu. Meski tampak senang bermain-main saja, penyuka *apple pie* ini sebenarnya cukup pandai. Ia mengambil jurusan *maintenance*, dan akhirnya ia menemukan bakatnya sebagai *manipulator* atau penggerak alat mekanik jarak jauh.

Seiyuu: Yuki Matsuoka [Kuriko Kazetsubaki - Maburaho, Osaka/Ayumu Kasuga - Azumanga Daioh]

Yayoi Fujisawa



Gadis kalem berkacamata ini berumur 2 tahun lebih tua dari kawan-kawan seangkatannya. Pasalnya, dulu ia pernah masuk ke Stellvia, tapi mendapat kecelakaan saat belajar menerbangkan *Bianca* sehingga ia harus beristirahat lama di rumah sakit. Ia berhasil memulihkan diri dan masuk kembali ke Stellvia. Kecelakaan yang melibatkan Ayaka, salah satu anggota The Big Four, itu membuat hubungannya dengan *senpai*-nya itu agak sulit. Tapi pada akhirnya Yayoi berhasil membuktikan kemampuannya dan turut serta *Genesis Mission*. Ayaka-*senpai* turut senang karenanya.

Seiyuu: Fumiko Orikasa [Ciel - Shingetsutan Tsukihime, Marion - Kaleido Star]

Akira Kayama



Akira berwajah tegas dan sering membuat orang yang belum mengenalnya merasa segan mendekatinya. Padahal gadis bertubuh besar ini cantik dan baik hati. Cuma saja ia memang sering berwajah angker dan tidak seceria Arisa atau selembut Yayoi yang menjadi teman sekamarnya. Ketegasan dan dingin wajahnya itu menarik hati Jojo yang cerewet dan bandel. Tak disangka, Akira pun membalas perasaan cowok kecil itu. Paduan bertolak belakang ini rupanya awet juga, malah membantu mereka berdua saat bekerja sama dalam *Genesis Mission*.

Akira pernah membentak Shima yang dianggapnya jenius. Ia benci pada orang jenius karena merasa dirinya terlalu biasa saja, maka ia melampiaskannya pada Shima. Tapi akhirnya ia sadar dan berusaha memperbaiki prestasinya.

Seiyuu: Rie Tanaka [Ren mikihara - Full Metal Panic! Fmff?, Lacus Clyne - Gundam Seed]

Pierre Takida



Cowok ganteng ini sejak pertama sudah sok tebar pesona di mana-mana. Awalnya dia naksir Shima, tapi karena targetnya malah jatuh hati pada Kouta, akhirnya Pierre beralih pada Yayoi dan berusaha mengajaknya kencan. Pierre turut mendukung misi rahasia teman-temannya untuk menyaksikan *Genesis Mission*, yang pada akhirnya justru terlibat langsung di dalamnya.

Seiyuu: Yuji Ueda [Tatunosuke Ichimura - Peacemaker Kurogane, Horo Horo - Shaman King]

Joy Jones

Tubuhnya yang lebih pendek daripada kawan-kawannya tidaklah membuatnya minder. Cowok yang lebih sering dipanggil Jojo ini bertampang bandel -- dan memang bandel -- serta banyak akal, meski tidak semua idenya cemerlang ^ ^; Ia juga sering iseng



pada terhadap teman-temannya sendiri. Jojo yang mungil ini ternyata malah bertaut hati dengan Akira yang bertubuh tinggi. Kocak juga melihat hubungan mereka yang kadang cekcok karena perbedaan antara Jojo yang bengal dan Akira yang selalu serius dan lurus.
Seiyuu: Akio Suyama Hige - Wolf's Rain, Hatsuharu Souma - Fruits Basket]

Masaru Odawara



Masaru lebih sering dipanggil Dai-*chan* oleh teman-temannya. Meski tidak menonjol atau tidak mempunyai bakat khusus, cowok ini tampak tenang-tenang saja. Pembawaannya *easy going* meski sering jadi bahan olok-olok Jojo dan Pierre. Dai-*chan*-lah yang punya ide dan semangat mendukung kejujuran akan semua informasi yang berhubungan dengan *Cosmic Fracture* dan *Genesis Mission* kepada semua orang. Ia menjadi pembicara ketika Stellvia menyiarkan secara langsung puncak *Genesis Mission*.
Seiyuu: Mitsuki Saiga [Countess - Gilgamesh, Souji Okita - Peacemaker Kurogane]

Rinna Kazamatsuri



Cewek yang sering dipanggil Rinna-*chan* ini baru berumur 12 tahun. Ia loncat kelas sehingga satu angkatan dengan Shima dkk karena sejak kecil ia sudah mempelajari pelajaran yang diajarkan untuk tingkat *space academy* sebagai kegiatan mengisi waktu luang sehari-hari. Rinna-*chan* tinggal di Foundation IV: Ultima. Ayah ibu Rinna adalah insinyur yang bekerja dalam kendali Ultima. Ketika berkunjung ke Stellvia sewaktu festival olahraga tahunan, ia berteman dengan Shima. Karenanya Rinna-*chan* kemudian minta dipindahkan untuk belajar di Stellvia. Setelah *Second Wave* dan Ultima ditelan *Cosmic Fracture*, Rinna sekeluarga harus mengungsi ke Stellvia. Cewek jenius ini juga membantu *Genesis Mission* dengan memiloti *Bianca* yang datang membawa bantuan untuk *Halcyon*. Kemampuan *piloting* dan *programming* Rinna hampir menyamai Shima.
Seiyuu: Ryou Hirohashi [Rakka - Haibane Renmei, Sora Naegino - Kaleido Star]

Ayaka Machida



Murid senior ini adalah salah satu anggota The Big Four. Ia pernah marah pada Shima yang menganggap dirinya selalu tidak mujur. Menurut Ayaka, kemujuran tidak ada hubungannya dengan prestasi yang dicapai seseorang. Sejak itu Shima merasa tertantang dan memposisikan dirinya sebagai rival Ayaka. Ayaka sendiri selalu ingin menjadi nomor satu dan sering kesal bila melihat ada yang melebihinya. Setelah melihat kemampuan Shima, Ayaka mengakui juga kehebatan juniornya itu. Di saat-saat hubungan Kouta-Shima merenggang, Ayaka-lah yang sering menjadi teman curhat Kouta. Bukan untuk alasan yang buruk, tapi ia membantu Kouta memahami apa yang sedang dialami Shima.
Seiyuu: Megumi Toyoguchi [Winley Lockbel - Fullmetal Alchemist, Layla Ashley - Avenger]

Kent Austin



Cowok ganteng ini ramah kepada semua murid persiapan, apalagi kepada Shima dkk. Ia selalu mau membantu mereka, bahkan dalam semua "misi rahasia" mereka yang pastinya melanggar peraturan sekolah. Sepertinya ada hubungan tak terjelaskan antara Kent dengan Ayaka. Pilot Keitty andalan Stellvia ini sudah sering dipercaya untuk mengemban misi Stellvia. Setelah lulus, ia menjadi instruktur di Stellvia.
Seiyuu: Daisuke Kishio [Suginami - Da Capo, Chitose Hitotose - Happy Lesson]

Najima Gebour



Satu lagi anggota cewek dalam The Big Four selain Ayaka. Cewek berkulit gelap ini punya hobi mengutip kalimat-kalimat filosofis dari karya para pemikir dunia, di mana pun dan kapan pun. Najima jarang memperlihatkan emosinya, tapi tergolong pilot yang tangguh. Ia hapal bait-bait drama karya pujangga Inggris, William Shakespeare, yang sering diucapkannya dalam berbagai kesempatan yang dianggapnya sesuai dengan apa terjadi saat itu.

Seiyuu: Romi Paku [Edward Elric - Fullmetal Alchemist, Tsubute - Ninja Scroll TV]

Syoujin Ritsuo



Anggota The Big Four yang paling misterius. Di wajahnya terdapat semacam tanda dan Syoujin selalu mengenakan masker yang menutupi mulutnya. Syoujin termasuk murid yang pandai dan diakui oleh teman-teman sekelasnya maupun guru-gurunya. Tidak banyak yang bisa diketahui mengenai latar belakang cowok *cool* ini.
Seiyuu: Nobuyuki Hiyama [Chenshin Kao - Planetes, Hiei - Yu Yu Hakusho]

Jinrai Shirogane



Sebagai salah satu lulusan akademi Stellvia, Shirogane-*sensei* merasa dirinya tidak cukup menyumbangkan kemampuannya bagi misi yang amat penting bagi kelangsungan hidup umat manusia, *Great Mission*. Tersirat sedikit rasa iri ketika murid-muridlah yang terpilih untuk mengemban tugas penting tersebut. Tapi Leila-*sensei* menyemangatinya. Guru yang cukup toleran menghadapi kebandelan murid-muridnya ini cukup dekat dengan Ren-*sensei* yang cantik dan selalu menggodanya itu. Akhirnya kesempatan bagi Shirogane-*sensei* pun tiba dan ia menjadi komandan dalam *Genesis Mission*.
Seiyuu Keiji Fujiwara [Shimojo Isao - Dear Boys, Marce Hughes - Fullmetal Alchemist]

Leila Bart



Instruktur Stellvia yang piawai mengemudikan *Bianca*. Awalnya ia selalu dibuat pusing oleh ketidakbecusan Shima dalam mengendalikan *Bianca*-nya, malah sempat tertabrak oleh Shima. Meski terlihat galak dan keras, Leila-*sensei* adalah guru yang bermutu dan mampu membuat murid-muridnya menguasai apa yang diajarkan olehnya. Bersama Shirogane-*sensei* ia dipercaya untuk turut serta dalam *Genesis Mission*.

Seiyuu: Naomi Sindoh [Aries Turner - Macross Zero, Cagalli Yula Attha - Gundam Seed]

Ren Renge



Guru yang satu ini cantik dan gemulai. Sebagai pengawas kesehatan seluruh murid-murid Stellvia, Ren-*sensei* amat memperhatikan keadaan mereka, termasuk Kouta yang memiliki gelombang otak yang unik. Ren-*sensei* juga sering menggoda Shirogane-*sensei* yang sering salah tingkah jadinya. Akhirnya ia berani mengungkapkan perasaannya hanya dengan satu kecupan pada Sang Komandan di puncak *Genesis Mission*.
Seiyuu: Michiko Neya [Nancy Makuhari - R.O.D. TV, Tsubaki Oribe - Onegai Twins]

Richard James



Guru senior di akademi Stellvia. James-lah yang memberi rekomendasi agar Shima bisa diterima menjadi murid di Stellvia. Ia cukup tahu mengenai semua murid-muridnya dan memperhatikan perkembangan mereka. Sering kali Richard berbincang-bincang dengan Kouta yang sedang bingung dan sering merenung di tempat sepi. Sikapnya yang bijak dan kebapakan membuat murid-murid dalam pengawasannya menyukainya.
Seiyuu: Katsunosuke Hori [Gantsu - Avenger, Schwarzwald - The Big O]

Carl Hutter



Guru senior yang tidak terlalu dijelaskan latar belakangnya. Padahal Hutter nampaknya memiliki hubungan penting dengan pesawat asing yang menyerang Ultima. Hanya Richard James yang tahu tentang asal-usulnya. Ketika keadaan genting, Hutter memberikan alat pemecah kode yang memampukan Shima dan Kouta membaca sinyal yang dikirimkan pesawat asing itu. Apakah Hutter berasal dari bangsa yang sama dengan pengemudi pesawat asing itu?
Seiyuu: Mashiko Tanaka [Bergerns - Scrapped Princess, Kyousuke Isshi - Texhnolyze]

Mecha

Stellvia

Foundation ini adalah stasiun ruang angkasa yang besar dan merupakan tempat tinggal yang cukup nyaman, mencakup sekolah, tempat penelitian, perumahan, pusat bisnis dan hanggar *Bianca* dan *Keitty* yang jumlahnya mencapai ratusan unit. Stellvia adalah *foundation* yang paling dekat dengan bumi.

Bianca

Pesawat berbadan mungil dan berawak satu orang ini lebih sering digunakan oleh murid-murid junior Stellvia. *Bianca* dapat dimodifikasi dengan tambahan alat apapun sesuai kebutuhan, seperti tongkat pemukul untuk *astroball*, tangan-tangan mekanik untuk *manipulator*, dan senjata untuk penghancur.

Keitty

Pesawat ini lebih sering digunakan oleh murid-murid senior. Sama seperti *Bianca*, *Keitty* dapat dimodifikasi. Gerakannya lincah tapi tangguh.

OMAKE

SUPERNOVA

Supernova adalah ledakan yang terjadi ketika sebuah bintang habis masa hidupnya. *Supernova* terdiri dari 2 jenis: ***Type I*** yaitu *supernova* yang terjadi akibat kelebihan massa bintang yang membuat bintang itu *collapse* dan temperaturnya naik hingga terjadi peleburan yang menyebar di seluruh bintang dan membuatnya meledak. Sedangkan ***Type II*** adalah *supernova* yang terjadi akibat evolusi inti bintang [*stellar core*] secara cepat dan menyebabkan ledakan, serta menghancurkan bintang-bintang di sekelilingnya. Kedua akibat *supernova* ini tentunya hanya kemungkinan saja karena belum pernah dibuktikan secara langsung [kan susah.. ^ ^]

Cosmic fracture yang ada dalam anime *Stellvia* lebih mirip dengan konsep ***Black Hole***, yang hampir sama dengan *supernova*, bintang yang habis inti nuklirnya dan menyebabkan bintang itu mengerut dengan kepadatan yang tidak terbatas. Bila massa bintang itu besar, maka ia akan *collapse* menjadi *Black Hole*. Gravitasi *Black Hole* sangat kuat dan menarik semua yang ada di sekitarnya ke dalamnya. Karena semua yang masuk tidak lagi bisa terlihat, bahkan secercah cahaya pun, maka diberi nama *Black Hole*.

Sumber: Chandra X-Ray Observatory & NCSA Science Expo

CONFEITO



Gula-gula beraneka warna dalam stoples milik Shima nampak menarik yach. Namanya *confeito*, kata yang berasal dari bahasa Portugis. Gula-gula ini cukup populer di Jepang yang termasuk penggemar makanan manis. *Confeito* terbuat dari gula dan di dalamnya terdapat biji *poppy*. Cara membuatnya adalah menuangkan adonan gula ke dalam baskom lalu memutarnya. Putaran menyebabkan gula-gula terbentuk dengan tekstur yang kasar, bagaikan bintang-bintang kecil. *Confeito* bisa diberi warna sesuai dengan rasanya, ada rasa strawberry, maple, soda, dll. Sepertinya enak yach, tapi agaknya tidak tersedia di toko-toko permen di Indonesia. Dalam anime *Stellvia* selain melambangkan bintang, *confeito* juga sebagai simbol masing-masing pribadi. Tekstur kasarnya membuat gesekan bila mereka saling berdekatan. Perbedaan pribadi setiap orang memang kadang menimbulkan konflik, tapi manusia juga tidak dapat hidup sendirian.

Infinity



Mecha berbentuk robot ini punya nama panjang *Gigantic Active Sonar Test Type I: Infinity.* Tadinya dibuat di bumi untuk keperluan *science*, tapi dikirim untuk disimpan di Stellvia. Infi dilengkapi dengan *laser beam* raksasa dan generator Tatsonov sendiri. Infi bisa dipiloti oleh 1 atau 2 orang dengan menggunakan DLS yang langsung mengirim informasi ke otak sang pilot. Ada mecha sejenis Infi yang disebut *Halcyon*, yang baru digunakan untuk mem-*backup* Infi dalam *Genesis Mission*. *Halcyon* ini akhirnya dipiloti oleh Shima, sementara Kouta mengendalikan Infi sendirian.

Fujiyama/Venus Star



Pesawat ulang alik ini digunakan sebagai alat transportasi dari bumi ke *foundation*. Perjalanan ke Stellvia memakan waktu hampir 4 jam. Interiornya luas dan lengkap, membuat penumpangnya merasa nyaman. Selain *Fujiyama* ini ada juga pesawat cargo besar untuk mengangkut barang, penumpang, bahkan pesawat *Bianca* dan *Keitty*.

But we have to give our best to prepare their way

Judul *Stellvia* diambil dari kata bahasa Latin, *stella* yang berarti bintang dan *via* yang artinya jalan. Menurut sang sutradara, Tatsuo Sato, anime Stellvia ini tidak menitikberatkan pada "anak-anak yang bertugas menyelamatkan dunia" atau "alien vs manusia" seperti yang sering kita lihat dalam anime-anime lain. Sato menegaskan bahwa inti anime ini lebih berfokus pada bagaimana manusia merefleksi diri dan mampu bersatu untuk menghadapi ancaman bagi kelangsungan hidup mereka bersama-sama. Hal itu amat tercermin dalam diri Shima yang berubah menjadi dewasa setelah segala yang terjadi dan mampu mengambil keputusan untuk menghadapi kesulitan yang dialaminya. Sato juga menolak bila Stellvia dikatakan sebagai *Nadesico 2* hanya karena staff yang mengerjakan *Stellvia* banyak yang pernah terlibat dalam pembuatan *Nadesico* di tahun 1996. *"Cerita dan settingnya berbeda, tapi kami membuat anime ini dengan pengetahuan baru yang kami dapat sejak membuat Nadesico dulu,"* ungkap Sato.

Uchuu no Stellvia didukung oleh ilustrasi musik yang top banget garapan **Seikou Nagaoka**. Lagu pembukanya dibawakan dengan apik oleh **Angela** dengan *beat* cepat, berjudul ***Asu e no Brilliant Road***, ciptaan **Katsu** dan **Atsuko**. *Brilliant Road* versi akustik digunakan juga sebagi pengiring animenya di saat adegan pertempuran dengan pesawat alien, sangat menyentuh dan kontras sekali dengan suasana perang yang mengguncang. Angela juga membawakan 3 lagu yang bergiliran menutup setiap episode *Stellvia* yaitu: ***Kirei na Yozora, The End of The World*** dan ***Dear My Best Friend***. *Background music*-nya juga bersemangat dan ceria mengiringi hari-hari sekolah Shima dkk. Sedangkan untuk adegan *battle*, musik orkestranya tidak kalah dengan musik *battle Gundam Seed*.

Salah satu kelebihan anime ini yag cukup menonjol adalah animasinya yang cerah dan enak dilihat. Adegan mecha dan setting luar angkasa digambarkan dengan apik menggunakan efek *CG animation* yang halus. Animasinya didominasi dengan warna-warna cerah oranye, hijau tua, biru dan merah. *Manga Uchuu no Stellvia* juga dimuat di majalah bulanan *Montlhy Comic Dengeki Daioh* terbitan Mediaworks. Tak ketinggalan Playstation merilis *game* PS 2 *Uchuu no Stellvia*, di mana *player* mendapat peran sebagai murid cowok di Stellvia yang bisa berkenalan dengan murid-murid ceweknya ^ ^;

To make their life better than ours, not worse

Sebenarnya banyak yang ingin disampaikan oleh anime *Stellvia* ini. *Setting* kehancuran dunia dan usaha manusia untuk mencegahnya mungkin sudah klise. Tapi menarik juga narasi Shima yang berterima kasih kepada orang-orang yang hidup sebelum dia, karena berkat kegigihan merekalah, bumi dapat bertahan dan ia bisa hidup di dunia seperti sekarang ini. Dengan bekal penghargaan yang tulus itu, Shima pun tulus mengerahkan seluruh kemampuannya untuk meneruskan apa yang sudah dirintis oleh pendahulunya, yaitu melindungi kelangsungan hidup bumi dan manusia.

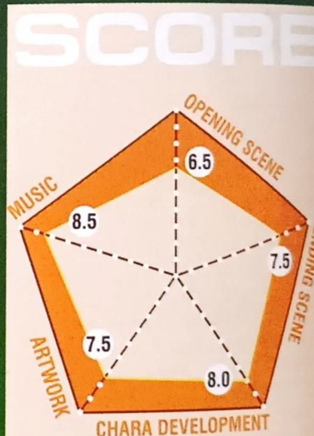
Sering kali kita diharuskan untuk berada jauh dari kampung halaman serta keluarga yang kita kasihi demi menuntut ilmu atau meniti karir. Bagi Shima dan keluarganya, bukan hanya terpisahkan lautan tapi juga terpisahkan oleh angkasa luar. Tapi Shima sudah menetapkan masa depannya yang harus ia bangun dengan belajar di Stellvia, meski harus berpisah dengan keluarganya. Ia juga selalu berusaha yang terbaik, walaupun itu berarti memaksakan dirinya hingga pada batas maksimum. Dirinya yang tadinya polos dan tidak berpengalaman akhirnya bisa mendapat pelajaran hidup yang amat berharga di saat ia harus menghadapi semuanya sendiri. Ia harus mengambil keputusan dan bertanggung jawab atas keputusannya itu secara dewasa.

Meskipun mandiri berarti mampu melakukan banyak hal sendirian, itu tidak berarti kita melepaskan diri dari pergaulan dengan orang lain. Sahabat, pacar, bahkan guru bisa menjadi orang yang membantu kita berkembang. Mereka mungkin tidak akan selalu mengerti diri kita atau memahami situasi yang kita hadapi, tetapi percayalah, lebih baik berbagi hidup ini dengan orang lain, daripada mengurung dan menutup diri hanya karena menganggap orang lain tidak ada yang mengerti dirimu.



*Reviewed by **Chinmoku no Angel***
Didedikasikan utk semua pembaca yg jauh dari kampung halaman baik utk studi maupun bekerja. Follow your own path of stars. Ganbatte ne!

SCORE



[+] Ceritanya tidak kehilangan daya tarik di pertengahan dan perkembangan karakternya baik. Animasinya bagus didukung oleh musik yang pas.

[–] Pembukaannya mungkin agak lambat dan terlalu ringan. Di sana-sini juga terdapat cerita yang kurang 'nyambung' dengan inti cerita, mungkin sebagai *comic relief* saja. Banyak hal yang tidak dijelaskan dan kurangnya latar belakang karakter juga bisa mengurangi minat penonton yang mengharapkan bobot cerita yang dalam.

RATING 13+

Sebenarnya bisa saja dikategorikan sebagai tontonan Semua Umur, tapi jalan ceritanya memang ditargetkan untuk remaja belasan tahun.

DON'T BLINK!
WHAT NEXT?
QUITE INTERESTING
NEED MORE ATTRACTION
SNORE..ZZZ...
Episode 1-4 | 5-8 | 9-12 | 13-16 | 17-20 | 21-24 | 25-26

BURN-UP SCRAMBLE
TV Series



Serial ini sebelumnya dikenal sebagai serial bertemakan *"High Tension Police Action"* yang hanya dibuat dalam bentuk *Original Video Animation* [OVA]. Namun serial keempatnya kali ini dibuat dalam bentuk serial TV yang ditayangkan bulan Januari 2004 melalui saluran Kanagawa Television. Anime ini dikerjakan oleh **AIC** yang memang merupakan perusahaan tunggal pembuat serial ini sejak serial paling pertamanya keluar. Kisahnya kali ini melibatkan anak-anak cewek SMU, cinta, hingga ke makhluk luar angkasa, yang tentunya disisipi dengan humor-humor segar di tengah serunya *action* yang ada. Dalam serial yang baru ini kelompok **Warriors** tetap menjadi kelompok yang menjadi tokoh utama, dan anggota yang turun kali ini adalah **Koushien Toshio**, **Kamiya Maya**, dan **Ririka**. Bagamanakah mereka menghadapi masalah-masalah yang harus mereka selesaikan? Dalam serial ini kamu akan melihat aksi mereka bertiga sebagai anggota Warriors walau tak jarang mereka selalu bertindak terlalu berlebihan.

KITA E ~DIAMONT DUST DROPS~
TV Series



Kita e dikenal sebagai judul *game love simulation* yang banyak digemari di Jepang karena gambar dan karakteristik tokohnya yang menarik . Setelah sekian lama kini game tersebut akan dibuat serial animenya dalam bentuk TV Series. Dikerjakan oleh **Red** yang bekerja sama dengan **Hudson**. Red adalah perusahaan yang terkenal dengan salah satu karyanya, *Sakura Taisen*. Sedangkan Hudson adalah perusahaan yang membuat game *Kita e*. Dengan kolaborasi kedua perusahaan ini tentunya akan melahirkan sebuah cerita romantis yang dapat membuat hati pemirsanya ikut terhenyuh ke dalam kisahnya. Kisahnya sendiri mengisahkan kisah cinta lima cewek yang merupakan tokoh utama dalam kisah ini. Mengambil latar tempat di Hokkaido pada musim dingin, di mana pemandangan yang ada adalah hamparan salju yang seakan tak berujung. Kenapa mengambil *setting* musim dingin? Tentunya ada alasan tertentu untuk itu, lagipula musim dingin adalah salah satu musim paling romantis untuk tumbuhnya sebuah cinta bukan? Anime ini mulai ditayangkan di Jepang pada tanggal 20 Januari 2004 melalui saluran AT-X.

CHOU HENSHIN COSPLAYER
TV Series



Kekuatan ***Miko*** atau pendeta kuil wanita Jepang adalah sebuah kekuatan yang misterius, di mana kekuatan tersebut tidak bisa didefinisikan sebagai kekuatan apa, apakah kekuatan yang muncul dari doa, kekuatan yang muncul karena dilatih, apakah termasuk ke dalam sihir, apakah kekuatan tersebut termasuk ke dalam golongan putih atau golongan hitam? Di tengah pertanyaan tersebut, tersebutlah nama **Inori Toushi** atau bisa diartikan dengan **Prayer Warrior**. Inori Toushi adalah sebutan untuk orang ahli dalam bidang *shaman* yang memiliki kekuatan *Miko*. Inori Toushi mulai bangkit satu per satu memperkuat keberadaan kekuatan *Miko*. Namun seiring dengan kebangkitannya itu, kekuatan jahat dari dewa kejahatan juga mulai bangkit dan menjadi semakin kuat. Kekuatan tersebut kemudian menyelimuti Jepang dan siap untuk mengancam ketenangan kehidupan manusia. Di saat itu muncullah para pendekar cewek yang mengenakan *cosplay* untuk bertempur melawan kekuatan-kekuatan jahat tersebut, salah satunya adalah **Hoshino Koto** yang menjadin tokoh utama dalam anime ini. Anime yang menggabungkan unsur *battle*, *cosplay*, dan *bishoujo* ini dikerjakan oleh **Studio Live** dan ditayangkan pada tanggal 12 Januari 2004 melalui saluran Kanagawa Television.

BAKURETSU TENSHI
TV Series



Tokyo tahun 2050, sebuah masa depan di mana **Jou**, **Megu**, **Sei**, dan **Eimi** dikisahkan hidupnya. Empat cewek yang bekerja demi menyelesaikan tugas yang mereka emban. Tugas yang dibebankan kepada keempat tokoh utama ini bukanlah tugas yang mudah dan tidak jarang mereka harus menghadapi musuh yang menggunakan mesin dalam setiap aksinya. Karenanya keempatnya juga menggunakan sebuah robot dalam menjalankan tugasnya. Jou yang berumur 17 tahun adalah orang yang dipercaya untuk menghadapi musuh karena keahlian tempurnya yang berada di atas temannya yang lain, karenanya Jou ditunjuk sebagai pilot sebuah robot yang diberi nama **Jango**. Megu yang berumur 15 tahun adalah orang yang paling banyak membantu dan menolong Jou dengan keahlian dan keahliannya yang tinggi mengenai mechanic. Eimi yang paling muda masih berumur 11 tahun memiliki keahlian dalam bidang komputer. Sedangkan Sei 19 tahun memiliki posisi sebagai pemimpin di antara keempatnya. Di balik semua itu, siapakah mereka sebenarnya dan apakah tujuan dari 4 orang ini? Tak ada satu orangpun yang mengetahuinya.

Anime ini dibuat oleh **Gonzo Digimation** yang sudah tak asing lagi namanya di dunia anime. Seperti karya-karya sebelumnya, untuk proyeknya kali ini juga, Gonzo menggunakan *3D Computer Graphic* dalam pengerjaannya. Gonzo mengatakan anime ini akan sarat dengan adegan baku tembak dengan gambar yang berkualitas seperti anime *Noir*. Tidak hanya itu, anime ini juga dilengkapi dengan adegan aksi-aksi pertempuran antarrobot yang membuat anime ini memiliki nilai lebih. Anime yang dikatakan akan memiliki nuansa Amerika masih tahap pengerjaan dan belum ada jadwal pasti kapan anime ini akan diputar.

TRANSFORMERS SUPER LINK
TV Series



Bagi kamu para penggemar serial *Transformers* , tahun ini kamu akan dihibur dengan serial terbaru yang masih memiliki hubungan cerita dengan serial *Transformers* sebelumnya. Mengambil kisah 10 tahun setelah cerita serial *Transformers Micron Densetsu/The Legend of Micron* berakhir. Di saat ini manusia dan Transformers sudah hidup di jalan hidup yang sama dan saling bantu membantu untuk mengisi kekurangan masing-masing. Namun di tengah hidup yang damai tersebut, muncul sebuah musuh baru yang mengancam kehidupan umat manusia serta mengancam kerukunan umat manusia dengan Transformers. Serial yang dibuat untuk memperingati 20 tahun Transformers ini dikerjakan oleh **Takara** yang memang merupakan pemegang lisensi serial ini, dan ditayangkan di Jepang pada tanggal 9 Januari 2004 melalui saluran Tokyo Television.

TETSUJIN 28 [NI-JUU-HACHI] GO
TV Series



Para penggemar anime tentu sudah tahu kalau judul ini pernah dibuat versi anime untuk pertama kalinya pada tahun 1963, di mana saat itu masih berupa anime hitam putih. Dan anime *Tetsujin 28 Go* yang dibuat pada tahun ini adalah versi animenya yang keempat yang pernah dibuat hingga saat ini. Nampaknya serial baru ini dibuat karena terdorong dari dibuatnya film *live-action* untuk cerita ini, yang menurut rencana akan diputar di bioskop Jepang pada musim semi tahun ini. Kisahnya sendiri masih mengisahkan seorang anak bernama **Kaneda Shoutarou** yang dapat mengendalikan sebuah robot besar yang diberi nama **Tetsujin 28 Go**. Kemampuannya mengendalikan robot itu banyak membantu polisi dan orang-orang yang berada dalam kesusahan, namun sebaliknya banyak orang juga yang mengincar Tetsujin 28 Go dan sering kali mengancam keselamatan Shoutarou.

Anime ini kembali mengangkat cerita hasil karya **Yokoyama Mitsuteru** yang juga terkenal melalui karyanya yang lain, *Giant Robo*. Sedangkan yang dipercaya untuk menjadi sutradara anime ini adalah **Inagawa**, yang juga pernah menjadi sutradara untuk anime *Giant Robo*. Serial barunya ini tentu saja banyak mengalami perubahan dalam hal gambar dan efek jika dibanding serial sebelumnya. Saat ini anime ini masih dalam tahap pengerjaan dan belum ada jadwal pasti kapan anime ini akan mulai diputar.

VAGABOND

井上雄彦



V*agabond*, karya salah satu empu *manga* Jepang saat ini, **Inoue Takehiko**, hingga November 2003 telah terbit mencapai volume ke-18. Tetap dengan *artwork* yang memukau, pendalaman dan pengembangan karakter yang luar biasa, dan cerita yang memikat. Sekedar mengingatkan, serial *manga* ini bertutur tentang perjalanan hidup seorang laki-laki bernama **Shimmen Takezou** yang belakangan lebih dikenal sebagai seorang *samurai* legendaris, **Miyamoto Musashi**. Diangkat dari novel ***Musashi*** karya **Yoshikawa Eiji**, alur cerita *Vagabond* makin berbeda dari novelnya. Rupanya Inoue-*sensei* memutuskan untuk semakin mengembangkan imajinasi beliau sendiri tentang sejarah hidup Miyamoto Musashi dan orang-orang di sekitarnya. *Update* ini akan memaparkan perkembangan serial tersebut sejauh ini, sekaligus untuk menambah info dan mengoreksi beberapa hal dalam review *Vagabond* yang terdahulu [silakan buka lagi Animonster volume 43].

INSHUN

Seorang anak kecil, **Shinnosuke**, menyaksikan orangtuanya tewas secara tragis di depan matanya. Ia pun dirawat dan dibesarkan di kuil Houzouin sebagai seorang rahib dengan nama baru: **'Inshun'**. Ia menjadi andalan Houzouin karena kemampuannya bertarung. Sifatnya riang, agak urakan, dan penuh percaya diri. Namun di hati kecilnya, ia merasakan kesepian yang tak terperi. Pertarungannya dengan Musashi nyaris berakibat fatal bagi dirinya, namun melalui pertarungan itu pulalah Inshun menyadari bahwa ia tidak sendirian. Ada orang-orang yang menyayangi dan memperhatikan-nya...

MUSASHI

Selepas bertarung dengan Inshun, Musashi tidak saja memperoleh pengalaman berharga dan berkembang menjadi seseorang yang lebih baik, namun ia pun memperoleh dua bilah pedang yang dipersembahkan kepadanya oleh Houzouin. Musashi kembali berkelana, kali ini berusaha menemui seorang sesepuh ahli pedang, **Yagyuu Sekishuusai**. Usia Sekishuusai telah lanjut dan ia tak lagi bertarung, namun gaung nama besarnya masih terdengar. Musashi tidak tahu kalau **Otsuu**, gadis yang merupakan sahabatnya sedari kecil, bekerja di kediaman Yagyuu. Usaha baik-baik Musashi untuk menemui Sekishuusai tidak ditanggapi. Malah ia terpaksa bertarung dengan empat ahli pedang murid terbaik Yagyuu [dikenal sebagai *Yagyuu Shikoutei*] karena **Jotarou**, anak kecil yang mengikutinya ke mana-mana, membunuh anjing peliharaan Yagyuu yang telah menyerangnya. Saat bertarung dengan keempat orang itu, sayup-sayup Musashi mendengar permainan suling yang sangat dikenalnya. Ia meninggalkan arena pertarungan dan mencari asal suara itu: Otsuu. Ya, mereka bertemu kembali, namun jangan keburu berharap akan ada adegan romantis antara mereka berdua. Musashi masih juga ragu untuk mengakui cintanya sendiri pada Otsuu, meski Otsuu jelas-jelas menunjukkan rasa cintanya pada Musashi. Musashi lebih mementingkan untuk bertemu Sekishuusai yang ternyata memang masih jauh lebih hebat darinya. Dan kehebatannya itu tidak perlu ditunjukkannya dengan ikut-ikutan mengayunkan pedangnya kembali!

Seperginya ia dari kediaman Sekishuusai, Musashi pun meneruskan perjalanannya. Salah satu penggunaan metafora terbaik oleh Inoue-*sensei* dalam serial ini divisualisasikan ketika Musashi berjuang sekuat tenaga mendaki sebuah gunung. Rasa gembiranya yang diluapkan saat telah mencapai puncak, sirna seketika begitu awan menyingkir dan menyingkapkan puncak-puncak gunung lain yang masih lebih tinggi daripada gunung yang telah berhasil didaki oleh Musashi. Ia lantas mencoba mencari seseorang yang bernama **Shishido Baiken** untuk menempa dirinya lebih lanjut. Sedangkan Otsuu memutuskan untuk meninggalkan kehidupannya yang nyaman di Yagyuu demi mengejar cintanya, diiringi Jotarou yang juga hendak mencari gurunya [perginya Otsuu ini jelas membuat sedih Sekishuusai yang sangat menyayanginya]. Dan tanpa dinyana, dalam perjalanan mereka, Otsuu dan Jotarou menemukan Osugi alias Baba ['nenek'], ibu Hon'iden Matahachi, yang hanyut di sungai.

MATAHACHI

Hanya dengan sebuah identitas palsu, seseorang dapat hidup dengan demikian enaknya. Ya, demikianlah yang dirasakan Matahachi. Dengan mengaku-aku sebagai Sasaki Koujirou, ia tak perlu berusaha keras untuk memperoleh apa yang diinginkannya, termasuk rasa hormat dari orang-orang di sekitarnya. Matahachi bahkan tega membohongi ibunya sendiri -- yang bertemu dengannya setelah sekian lama terpisah -- tentang siapa Sasaki Kojirou sebenarnya. Namun harga diri Matahachi terusik ketika menyadari telah menjadi seperti apa Musashi sekarang. Terbayang-bayang di matanya betapa sejak kecil pun ia tak pernah sanggup mengalahkan sahabatnya itu. Akankah selamanya ia terpuruk sebagai seseorang yang senantiasa berjalan di belakang Musashi? Ah, bahkan ketika Musashi tengah bertarung dengan Shishido Baiken pun, ia hanya sanggup mengintip dari balik rerumputan. Sejumlah peristiwa pun menyadarkan Matahachi bahwa kini ia harus berusaha menjadi dirinya sendiri yang berdiri di atas kedua kakinya sendiri, tanpa meminjam sepatu orang lain.

KOUHEI

Shisido Baiken adalah seorang petarung yang terkenal karena



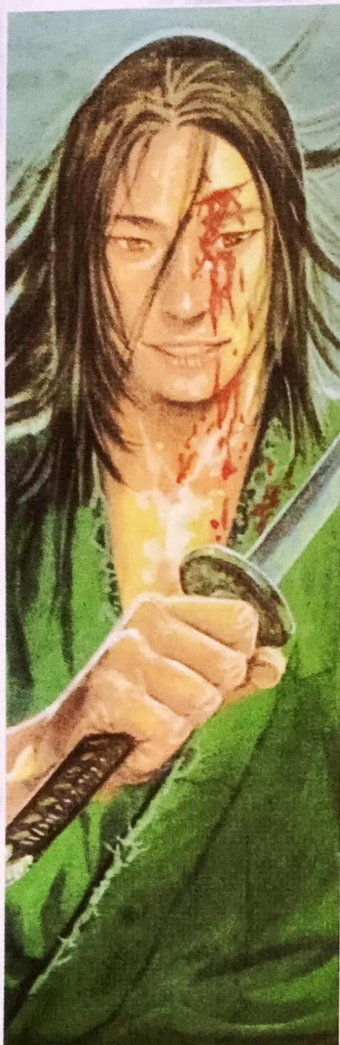
kemampuannya menggunakan senjata yang disebut *kusari-gama*. Senjatanya itu berupa sabit dan pemberat besi yang digabungkan menjadi satu dengan rantai. Musashi kaget karena dalam usaha pencariannya terhadap Baiken, seorang wanita tua memberitahunya kalau Baiken telah mati. Wanita itu sendirilah saksi kematian Baiken. Musashi pun menemukan kalau Baiken yang dikenal sekarang sebenarnya adalah seseorang dari masa lalunya: **Tsujikaze Kouhei**. Pemuda berbulu mata lentik dan memiliki bekas luka besar di wajah itu adalah adik **Tsujikaze Temma** yang dulu dihabisi oleh Musashi. Kouhei membenci kakaknya karena pengalaman tak mengenakkan yang dialaminya sewaktu kecil. Sewaktu usianya 13 tahun, ia mencoba membunuh Temma. Usahanya gagal, dan sebagai hukuman ia disekap selama bertahun-tahun. Saat ia akhirnya berhasil keluar, ternyata Temma telah tewas oleh Musashi. Sebagai gantinya, Kouhei memburu Musashi [yang waktu itu masih bernamaTakezou], namun belum berhasil membunuhnya. Kouhei yang tidak tahu kalau Takezou telah berganti nama, selalu memanggilnya 'Takezou'. Kouhei-lah yang membunuh Baiken yang asli, dan sejak saat itu hidup di gunung bersama **Rindou**, gadis kecil



putri Baiken, yang rupanya dijadikan guru oleh Kouhei dalam mempelajari penggunaan *kusari-gama* [sebelum bertemu Rindou, Kouhei bersenjatakan pedang seperti juga Musashi]. Pada akhirnya, Kouhei yang senantiasa mengenakan bandana itu menyadari kalau ia menyayangi Rindou dan bahwa gadis kecil itu masih membutuhkan dirinya, membuang segala keangkuhannya dan memohon Musashi untuk mengampuninya dan menolongnya serta Rindou.

KOJIROU

Jangan kaget bila Kojirou yang ini sangat berbeda dengan kesan akan



Kojirou yang kamu peroleh di novel, seperti juga Kouhei. Sakaki Kojirou sejak bayi diasuh oleh seorang ahli pedang yang memutuskan untuk tak lagi mengayunkan pedangnya, **Kanumaki Jisai**. Bahkan sejak masih bayi, Kojirou telah tertarik pada pedang, namun Jisai yang sangat menyayangi Kojirou selalu menjauhkan senjata itu darinya, tak peduli akan amukan si kecil Kojirou. Saat usia Kojirou 3 tahun, baru ketahuan kalau ia tuna rungu. Jisai yang sedih luar biasa, dengan tabah berusaha keras mengajari Kojirou membaca dan memahami dunia di sekitarnya. Namun apapun yang dilakukan Jisai, ia tak dapat menghindarkan rasa suka Kojirou pada pedang. Bahkan kata *ken* [pedang] adalah kata pertama yang tulisannya diingat oleh Kojirou!

Kojirou dengan kekurangan fisiknya tumbuh sebagai anak yang sering dijahati anak-anak lain, sehingga memunculkan kata baru dalam dirinya: *itai* [sakit] dan membuatnya semakin menyadari tentang dunia. Keadaan membaik setelah ia berkenalan dengan **Kusanagi Tenki** yang kemudian menjadi sahabatnya.

Jisai tetap menolak mengajarkan ilmu pedangnya pada Kojirou, namun pemuda itu pun melatih dirinya sendiri dengan menggunakan kayu sebagai ganti pedang. Kojirou yang pernah bertemu sang rahib Takuan sewaktu kecil lantas melalui berbagai peristiwa: bertemu Fudou, orang pertama yang dilukainya dengan pedang dan yang akan selalu membekas dalam benaknya; bertarung dengan sejumlah ahli pedang termasuk **Yoshioka Denshichirou**; hingga pada akhirnya, saat usianya 17 tahun, ia memutuskan untuk pergi bersama **Yagorou**, bekas murid Jisai, untuk belajar lebih banyak lagi.

Kualitas karya Inoue-*sensei* memang sama sekali belum memudar. Beliau sangat yakin dengan kekuatan bahasa gambarnya, sehingga kerap kali tidak mengandalkan kata-kata untuk menunjukkan perasaan dan hubungan yang dialami para tokoh. Tanpa sepatah kata pun, kita dapat memahami bagaimana hangat dan lembutnya perasaan yang tumbuh di antara Kouhei dan Rindou, yang masing-masing memandangi wajah yang lain ketika yang satunya tengah terlelap. Tanpa sepatah kata pun, kita dapat terharu melihat Kojirou kecil yang tunarungu mencoba menenangkan Orin, gadis kecil tetangganya yang sedang ketakutan. Kita pun dibuat gemas dengan hubungan antara Musashi dan Otsuu yang tarik-ulur, pula dapat merasakan kasih sayang dan rasa saling mengagumi antara Musashi dan Jotarou. Mata kita pun dimanjakan oleh karya-karya berwarna Inoue-*sensei*, yang memaksimalkan penggunaan cat air [*watercolour*]. Keluwesan beliau dalam menggunakan cat air -- dapat berkesan hangat dan lembut, ataupun kuat dan tegas di waktu lain, ataupun misterius dan kelam di waktu yang lain lagi -- benar-benar mengagumkan.

Bukannya karya ini tanpa cacat-cela, karena Inoue-*sensei* sempat agak 'terjebak' dengan mencoba memaparkan sesuatu yang cenderung tidak masuk akal, yaitu saat nyawa Inshun nyaris lepas dari tubuhnya dan mengalami *flashback* perjalanan hidupnya. Ternyata Musashi bisa 'mendengar' kata-kata yang diucapkan arwah Inshun! Adegan tersebut memang sedikit mengganggu kestabilan Vagabond yang sedari awal berusaha ditampilkan sangat realis.

Perjalanan kisah Musashi dan Kojirou masih panjang. Akan seperti apakah pertarungan akhir mereka, yang menentukan perjalanan hidup Musashi selanjutnya? Kita doakan saja agar Inoue-*sensei* dapat terus melanjutkan pembuatan *masterpiece*-nya ini sampai selesai ya!

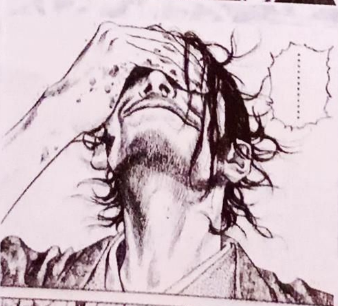
Dan sebagai catatan akhir, sungguh, serial ini terlalu indah untuk dicemari oleh versi bajakannya. Kemungkinan *Vagabond* diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia memang kecil sekali, tetapi jauh lebih baik jika kamu mencari versi aslinya atau versi legalnya yang diterbitkan di negara lain yang menggunakan bahasa yang kamu mengerti.

Reviewed by Tyas Palar 2003

RATING 18+ [sekedar untuk mengingatkan]























朝霧の巫女

あさぎりのみこ

ASAGIRI NO MIKO

An unforgettable childhood promise...

"Bila kau hilang di dalam kabut, aku akan menarikmu dan menyelamatkanmu," begitu janji yang diucapkan **Hiro** kepada **Yuzu** ketika mereka berdua memandangi kabut pagi di pegunungan. Lima tahun berlalu, peristiwa itu masih lekat dalam ingatan Yuzu, bahkan sampai terbawa mimpi. Hatinya tak keruan karena hari itu ia akan menjemput Hiro, yang akan bersekolah di SMU yang sama dengannya musim semi ini. Yuzu pergi terburu-buru mengayuh sepedanya. Hal itu sulit dilakukan karena ia mengenakan pakaian *miko*, yaitu *hibakama* merah dan *kimono* atasan puith. Di antara lamunan dan ribetnya mengayuh sepeda dengan celana panjang lebar, Yuzu jadi terjatuh ^ ^;

Sementara kakak dan adiknya, **Kurako** dan **Tama**, dengan cepat meluncur dalam mobil *sport* yang dikemudikan Kurako. Mereka berdua juga berpakaian *miko* karena Kurako mencurigai akan terjadi sesuatu yang jahat. Benar saja, begitu Hiro tiba di stasiun kota Miyoshi. Ia diserang sosok bertopeng *tengu*. Meski Kurako dan Tama datang, keselamatan Hiro tetap terancam. Tiba-tiba saja sosok bertopeng *tengu* itu tertabrak oleh sepeda Yuzu dari belakang. Bukan karena disengaja, tapi karena Yuzu sulit mengerem sepedanya yang melaju kencang. Walaupun malu pada Hiro dengan cara kedatangannya yang tidak elegan, Yuzu berhasil menghancurkan monster yang ditinggalkan si sosok bertopeng.

Hiro datang ke Miyoshi sebenarnya untuk dilindungi dari



kekuatan jahat. Ia tinggal bersama keluarga Hieda, yang ketiga putri dari keluarga itu merupakan *miko* atau putri kuil. Ketika mengikuti upacara hari pertama masuk sekolah, lagi-lagi Hiro dan Yuzu diserang monster ganas. Kurako yang bekerja sebagai guru di sana masih mampu membantu Yuzu melenyapkan monster tersebut.

Melihat gawatnya keadaan Hiro, Kurako memutuskan untuk merekrut lebih banyak *miko* untuk melindungi Hiro. Ternyata tidak banyak yang berminat, kecuali dua teman dekat Yuzu, **Yurikusa Chika** dan **Rikiishi Seiko**. Mereka membentuk ***Miko-inkai*** [perkumpulan *miko*] yang anggotanya akan menerima pelatihan dari Kurako-*sensei*. Setelah berusaha mencari, mereka bisa menambah anggota 2 orang lagi: **Mido Shizuka** yang berasal dari keluarga bangsawan dan ***Sakibara Izumi*** yang maniak UFO dan masuk Miko-*inkai* karena senang melihat Chika yang dianggapnya *cute*. Maka dimulailah pelatihan *miko* oleh Kurako, yang tentu saja hasilnya tidak sesuai dengan yang diharapkan. Karena waktu yang dimilki tidak banyak, Kurako memberikan senjata untuk mereka gunakan sesuai dengan karakteristik mereka masing-masing. Awalnya Seiko, Chika, Izumi dan Shizuka tidak tahu bagaimana menggunakannya, tapi seperti nasihat Kurako, mereka harus bisa merasakan dan menghubungkan diri dengan senjata mereka, maka kekuatan akan muncul dengan sendirinya. Mereka pun boleh menciptakan nama jurus-jurus mereka sendiri.

Kurako-*sensei* masih terus melatih mereka dengan keras, sampai-sampai mengubah liburan musim panas mereka menjadi *summer camp* untuk pelatihan Miko-*inkai*. Berbagai perbedaan sifat yang tadinya dikhawatirkan akan menyulitkan para *miko* untuk bersatu, ternyata bisa diatasi dengan baik.

Ketika tahun ajaran baru dimulai, di SMU Kasai datang 2 murid pindahan: **Shirayama Kukuri**, **Hamaji Mizuho** dan **Uranami Yukie**. Siapa sangka kalau mereka ternyata adalah kaki tangan **Ayatachi Miramune**, sosok bertopeng yang sealu mengincar Hiro. Tujuan mereka adalah membangkitkan **Yagarena**, setan jahat yang akan membuat semua lenyap hingga tinggal kehampaaan...

Miko who rises with the morning mist... and miko who descends with the twilight...

Yuzu Hieda

Yuzu adalah anak tengah dari 3 bersaudara putri keluarga Hieda yang menjadi *miko* kuil Inoh di wilayah Miyoshi, Hiroshima. Sejak kecil Yuzu sering bermain bersama Hiro, yang kemudian berpisah selama 5 tahun. Sejak Hiro kembali, Yuzu selalu rindu dekat dengannya. Tapi Hiro bersikap biasa saja padanya, bahkan lupa pada janji masa kecil mereka dulu. Meski Hiro lupa, Yuzu tetap mencintai Hiro dan bertekad melindungi cowok itu sekuat tenaga. Ia sering memimpikan Hiro malah sampai mengigau memanggil-manggil namanya ^_^; Yuzu termasuk *Asagiri no Miko* [*Miko of the Morning Mist*] yang memiliki kemampuan alami, yang membuatnya diincar oleh Yagarena untuk menjadi medium [dirasuki] hingga setan jahat itu bisa membuka pintu antara dunia nyata dan dunia roh. Senjata Yuzu berupa *Urayasu suzu* serta *ofuda*.

Seiyuu: Ai Shimizu [Drop - *Croquette!*, Karen Onodera - *Onegai Twins*]



Tadahiro Amatsu



Cowok berambut abu-abu kebiruan ini punya warna mata yang berbeda. Yang kanan berwarna coklat, sedangkan mata kirinya berwarna merah. Sebenarnya Hiro adalah keturunan **Amatsu Tadaki**, seorang *saniwa* yang dulu mencegah kedatangan Yaganera ke dunia di zaman Showa. Tugas *saniwa* adalah memastikan seorang *miko* dapat kerasukan roh dewa [atau dalam kata lain menjadi medium dewa]. Jiwa *saniwa* terkubur dalam diri Hiro dan ia sendiri tadinya tidak menyadarinya sehingga selalu bersikap biasa saja. Mata kirinyalah yang memiliki kekuatan melihat dewa dan alam lain. Dirinya diincar oleh Ayatachi karena posisinya sebagai *saniwa* diperlukan untuk proses perasukan Yaganera ke dalam tubuh *miko*.

Seiyuu: Takahiro Mizushima [Kouta Otoyama - *Uchuu no Stellvia*, Christopher Armalite - *Scrapped Princess*]

Seiko Rikiishi



Anggota Miko-*inkai* yang paling bersemangat. Seiko selalu penuh energi untuk hal apapun, sampai-sampai kadang berlebihan. Sesuai dengan sifatnya yang kompetitif, ia suka olahraga. Ia juga cuek dan sering membuat heboh serta berdebat dengan siapa saja. Tanpa

Seiko, Miko-*inkai* rasanya tidak akan seru. Meski begitu, sebenarnya Seiko termasuk cewek yang sangat takut pada hantu ^ ^; Senjata yang sesuai dengan karakteristiknya adalah tombak.
Seiyuu: Kaoru Morota [Hakuryu - *Gensoumaden Saiyuki*, Chelsea Rorec - *Tokyo Underground*]

Chika Yurikuza



Bertubuh mungil dan lebih pendek daripada teman-temannya, Chika tidak banyak bicara meski tidak bisa dibilang lembut. Sikap dan nada bicaranya serius, tapi sering menyindir. Tingkah konyol Seiko-lah yang sering menjadi sasaran sindirannya. Ia paling lemah dalam pelajaran sastra Jepang klasik yang diajarkan Kurako-*sensei*. Chika juga punya banyak hal yang tidak ia sukai dan mengatakannya tanpa ragu-ragu. Senjatanya berupa setangkai daun *sakaki* yang dihiasi *gohei* [kertas suci]. Chika gemar membawa kamera digital ke mana-mana dan memotret apapun di sekelilingnya. Suatu kali, ia memotret Hiro dan Kusugi dalam posisi yang jika dilihat sepertinya mereka berdua sedang berciuman [padahal tidak]. Dari sinilah Chika dan Seiko berkesimpulan ada 'sesuatu' di antara kedua cowok tersebut ^ ^;
Seiyuu: Nanae Katou [Croquette - *Croquette!*, Hana - *Peacemaker Kurogane*]

Izumi Sakibara



Cewek berkacamata dan berkepang dua ini sangat gemar pada UFO. Ia selalu menghubungan segalanya dengan fenomena luar angkasa. Izumi juga suka hal-hal yang *cute*, salah satunya Chika mungil dan berkuncir dua. *Miko* bersenjatakan *ofuda* ini juga menyukai fenomena gaib dan mempunyai *website* khusus mengenai UFO dan hal gaib.
Seiyuu: Rie Kanda

Shizuka Midou



Kebalikan dari Seiko, gadis keturunan bangsawan ini amat lembut dan anggun. Ia pandai melakukan upacara minum the [*chano yu*] dan *ikebana* dengan sempurna. Shizuka yang bak putri ini bersenjatakan kipas dengan jurus *Tenku-sen*. Tadinya ia sempat tidak percaya diri ketika Uranami Yukie mengalahkannya dalam keterampilan *ikebana*. Tapi akhirnya ia bisa menghilangkan keragu-raguannya dan menjadi lebih kuat.
Seiyuu: Sayaka Ohara [Layla Hamilton - *Kaleido Star*, Kaede Misumi - *Onegai Teacher*]

Kurako Hieda



Kakak perempuan Yuzu yang menjadi kepala *miko* sejak kecil dan sosok ibu bagi adik-adiknya. Kemampuan spiritualnya tinggi serta bijaksana. Selain sebagai *miko*, Kurako juga bekerja sebagai guru sastra Jepang klasik di sekolah Yuzu. Meski tegas dan agak galak, Kurako amat perhatian dan rajin mengamati perkembangan murid-muridnya, yang kemudian juga menjadi *miko* di bawah bimbingannya. Senjatanya adalah busur dan anak panah yang bisa menjadi Panah Api Suci.
Seiyuu: Megumi Hayashibara [Rei Ayanami - *NG Evangelion*, Anna Kyouyama - *Shaman King*]

Tama Hieda



Si bungsu dari keluarga Hieda. Tama-*chan* sudah bertugas sebagai *miko* dengan senjata kerincing [*urayasu suzu*] yang sering dipakai untuk mengiringi tarian suci *Urayasu*. Tama-*chan* juga rajin membantu



kakak-kakaknya mengurus rumah karena ibu mereka sudah tidak ada. Sedangkan ayah mereka bukan pendeta kuil, tapi *salaryman* yang bekerja di kota. Sang ayah tidak pandai memasak ataupun mengurus rumah.
Seiyuu: Shizuka Hasegawa [Miyuki Sakurai - *Whistle!*, Nana - *Tenshi no Shippo*]

Masashi Kusugi/Ayatachi





Cowok ganteng berambut pirang ini sekelas dengan Yuzu dan Hiro. Sejak hari pertama sekolah ia sudah bertingkah aneh di dekat Hiro dan Yuzu. Tidak banyak yang tahu bahwa dirinya adalah Ayatachi yang dikutuk untuk mengabdi pada setan Yaganera dan mewujudkan kebangkitannya. Ia melakukannya hanya karena terikat pada nasib dan tidak bisa pergi ke mana-mana, sebelum menunaikan tugasnya. Ia hanya mohon satu hal pada Yaganera, untuk dilenyapkan kaena ia tidak tahan hidup seperti itu. Ketika ia melanggar janji dan tidak membunuh Hiro sebagai *saniwa*, Yaganera marah dan menjadikannya *Yomotsu Magatama*, batu yang hidup di dunia orang mati. Namun berkat bantuan Hamaji dan Uranami, Ayatachi dapat kembali hidup sebagai Kusugi.
Seiyuu: Ryoutaro Okiayu [Dark - *DNAngel*, Scar - *Fullmetal Alchemist*]

Kouma



Siluman kucing hitam ini dahulu dirawat oleh Tadaki Amatsu, kakek Hiro. Ia amat setia pada tuannya ini, sehingga ketika Tadaki tewas ia terus melindungi *saniwa* keturunan Amatsu. Wujud manusianya adalah gadis berambut hitam dan bermata kuning yang memakai kalung kerincing di lehernya.

Tasogare no Miko [Miko of the Twilight]



Tiga *miko* yang berseberangan dengan Yuzu dkk sebagai Asagiri no Miko [Putri Kuil Kabut Pagi], bisa dibilang mereka adalah *miko* aliran sesat. **Hamaji Mizuho** adalah gadis berperangai tegas dan kuat, menjadi rival Seiko dalam olahraga. Sedangkan **Uranami Yukie** setara dengan Shizuka dalam keanggunan dan keterampilan keputriannya. Sedangkan **Shiramaya Kukuri** adalah gadis yang ceroboh dan suka takut-takut dalam segala hal. Meski penampilannya lugu, Kukuri adalah *miko* yang menjadi medium bagi kebangkitan Yaganera. Sebenarnya Hamaji dan Uranami adalah jelmaan *tsukumogami*, roh yang bersemayam di benda-benda tua. Karena kesepian, mereka berdua menjelma menjadi manusia dan dirawat oleh Ayatachi yang merasa mereka bernasib sama: tidak mempunyai wujud asli dan tidak punya tempat bernaung.

Shinpou [Sacred Treasures]

Shimenawa



Terbuat dari jerami, biasanya diuntai atau dijalin menjadi tambang dengan ukuran yang berbeda-beda. *Shimenawa* ini digunakan untuk menandai sesuatu itu suci. Sering kali *shimenawa* juga dihiasi dengan *gohei*. *Shimenawa* banyak diikatkan pada *torii* [gerbang kuil], pohon *sakaki* atau daerah suci di dalam kuil. Jerami memang punya sejarah yang cukup panjang sebagai bahan yang digunakan dalam upacara agama Shinto.

Gohei/Shide



Kertas berpotongan zig-zag yang yang ditempelkan pada tongkat [*haraigushi*] atau *shimenawa* sebagai tanda persembahan kepada *kami* [dewa]. Konon dahulu *gohei* terbuat dari kain dan sebagai simbol persembahan kain kepada *kami*. *Gohei* dari kain disebut *heihaku*.

Ofuda



Bisa berupa kertas atau papan kayu yang bertuliskan nama *kami* atau doa-doa suci. *Ofuda* dari kayu biasanya ditaruh di tempat khusus dalam kuil atau rumah. Sedangkan *ofuda* dari kertas sering digunakan dalam berbagai upacara. Kita seringkali melihat *ofuda* digunakan untuk menangkal atau menyegel kekuatan jahat.

Sakaki



Pohon suci yang banyak digunakan dalam upacara agama Shinto. Nama Latin-nya *Cleyera Japonica*, berbatang keras dan berdaun hijau tua.

Akomeogi



Kipas yang dulu dikhususkan bagi kalangan kerajaan disebut *hiougi*, terbuat dari kayu pohon *hinoki*. Jumlah strip kayu pada *hiougi* ditentukan oleh tingkat jabatan seseorang. Kipas yang digunakan oleh pendeta dan *miko* dalam agama Shinto [dalam *Asagiri no Miko* menjadi senjata Shizuka] disebut *akomeougi*. Dicat dengan warna-warna cerah dan dihiasi oleh pita pada ujung-ujungnya. *Akomeogi* digunakan dalam tarian *Urayasu*.

Urayasu Suzu



Alat yang mirip belati pendek ini digunakan dalam Tarian *Urayasu no mai*. Sebenarnya bukan benar-benar belati, tapi dalam *Asagiri no Miko* dibuat sebagai belati. Gagangnya dihiasi kerincingan dan di ujung tangkainya terdapat untaian pita sutra berwarna-warni. Ada juga yang tanpa belati, hanya kerincingan, seperi yang digunakan Tama Hieda.

Miko



Gadis cantik ber-*kimono* putih dan ber-*hakama* merah, sedang menyapu halaman kuil. Itulah gambaran *miko* yang sering muncul dalam berbagai anime-manga. Banyak sekali karakter *miko* yang tidak jarang jadi favorit, seperti **Sailor Mars Rei Hino** dalam *Bishoujo Senshi Sailor Moon* atau **Arashi Kishuu** dalam *X*. Apakah *miko* benar-benar sakti seperti yang digambarkan dalam anime-manga? *Miko* [*shrine maiden*] adalah sebutan untuk perempuan yang bertugas di kuil agama Shinto. Kebanyakan kuil Shinto di Jepang dipimpin oleh seorang pendeta yang biasanya laki-laki. Ia dibantu oleh *miko*.

Zaman dahulu *miko* mengabdi kepada *kami* [dewa] tertentu, bukan pada pendeta kuil. *Miko* bukan sembarang orang, tapi hanya dia yang terpilih karena mampu menjadi medium. Maksudnya, ia punya kemampuan untuk dirasuki *kami* yang bersangkutan [dalam keadaan *trance*] agar bisa menyampaikan pesan-pesan *kami* kepada umatnya. *Miko* juga melakukan tarian [*miko-mai*] yang ditujukan sebagai persembahan bagi *kami*, di antaranya tari **Kagura** yang merupakan perayaan akan hidup baru. Menurut kepercayaan kuno, *miko* adalah abdi kami junjungannya, maka *miko* diharuskan suci seolah-olah ia 'menikah' dengan *kami*-nya. Bila *miko* menikah dengan orang lain di dunia nyata, maka ia tidak boleh lagi menjadi *miko*.

Seiring dengan perubahan zaman, *miko* di masa kini tidak lagi berperan sebagai medium, tapi sebagai pembantu pendeta kuil. *Miko* lebih banyak menjalankan tugas upacara kuil, festival, dan pelayanan kepada masyarakat seperti pemakanan atau upacara pernikahan. Ia juga merangkap sebagai penjual tiket masuk dan ajimat seperti *omamori* dan *hayama* [baca J-culture #47]. *Miko* masih menari sebagai persembahan dalam festival-festival tertentu. Tarian baru pun diciptakan untuk *miko*, *Urayasu no mai*, yang terdiri dari *Suzu no mai* [tarian dengan kerincing] dan *Ogi no mai* [tarian dengan kipas. Bila mereka menari, gerakannya sangat anggun, sehingga tidak jarang membuat pengunjung kuil terkagum-kagum dan menjadi daya tarik tersendiri bagi kuil yang bersangkutan. Sosok anggun dan unik ini memiliki bahkan penggemar sendiri loh.

Pakaian yang dikenakan *miko* sebenarnya bukan *kimono* dan *hakama* biasa. *Hakama*-nya berupa celana lebar berwarna merah yang disebut *hibakama*. Di atas *kimono* putihnya, *miko* sering mengenakan *kimono* luar yang agak tipis bernama *chihaya*. Kadang *chiyaya* diberi bordir atau motif, tapi tetap dengan dasar putih polos untuk melambangkan kesucian.

Gambaran *miko* dalam anime-manga kadang tidak sesuai dengan *miko* dalam dunia sebenarnya sekarang. Sang *miko* berkekuatan *super power* dan *magic* yang hebat. Hal ini menjadi perbincangan di kalangan *miko* sesungguhnya. Meski mereka bangga posisi mereka cukup populer dalam anime-manga, kebanyakan dari mereka masih suka geli melihat *image miko* fantasi itu. Apalagi bila karakter *miko* dibuat dalam versi *hentai* atau *yaoi* [*miko* cowok] ^^; yang jelas-jelas sudah melenceng dari kenyataan.

Pure hearts will awaken your inner power

Anime *Asagiri no Miko* diangkat dari *manga* karya **Hiroki Ukawa** yang dimuat di majalah *Young King Ours* di bawah bendera penerbit *Shounen Gakusha*. Diproduseri **Chaos Production**, versi animenya berjumlah 26 episode dengan durasi yang relatif pendek yaitu 12 menit saja per episode. Sang *seiyuu* senior serba bisa, **Megumi Hayashibara**, turut berperan dalam anime ini sebagai Kurako Hieda, serta menyanyikan lagu pembuka yang berjudul ***Faint Love*** dan







Koibumi sebagai lagu penutupnya.

Walaupun mengambil tema tentang *miko*, *Asagiri no Miko* tidak terlalu serius. Yang menjadi inti sepanjang cerita ini adalah persahabatan yang membuat diri kita merasa punya tempat bersandar. Apapun yang kita lakukan, sekeras apapun usaha kita dan sebaik apapun hasilnya; tentunya tidak akan berarti tanpa orang di samping kita, kepada siapa kita bisa membaginya.

I no longer have nowhere to go..

Reviewed by ***Chinmoku no Angel***
Special thx 2 Arufue & Tashuke-sama

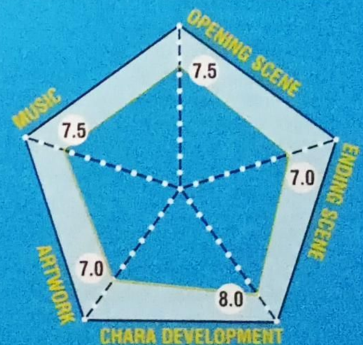
OMAKE

NUE



Dalam *Heike Monogatari* di zaman *medieval*, ada kisah tentang mahluk yang disebut **Nue**. Suatu malam **Kaisar Go-Shirikawa** diganggu mimpi buruk dan suara aneh di atap istananya. Tidur tidak nyenyak membuatnya sakit. Tabib, *samurai* dan para ahli dipanggil, tapi tak ada yang berhasil mengetahui apa yang menyebabkan suara aneh serta sakitanya Sang Kaisar. Hanya **Minamoto Yorimasa** yang cukup berani untuk mencari tahu. Ia menyucikan diri dan senjatanya di kuil lalu berjaga di atap istana. Tengah malam ia merasakan ada sesuatu mendekatinya. Tanpa melihat dengan jelas, ia memanah mahluk itu yang lalu jatuh ke halaman istana. Yorimasa turun dan membunuhnya dengan pedangnya. Ternyata mahluk tersebut adalah monster berkepala monyet, berbadan harimau, berekor ular dan bersayap seperti burung. Setelah Nue mati, Yorimasa dipromosikan dan diberi hadiah Pedang Singa serta berhak menikahi **Lady Awame**. Konon kulit bulu Nue disimpan di istana sebagai kenang-kenangan. Tentu saja, kisah ini belum tentu benar, hanya legenda belaka. Monster Nue ini muncul dalam anime *Asagiri no Miko*.

SCORE



[+] Kisahnya lebih bersifat komedi, tapi makin menarik mulai episode pertengahan hingga akhir, terutama perkembangan karakter. Mudah dinikmati dan dihiasi dengan lagu-lagu yang cukup enak.

[–] Unsur komedi dan durasi yang pendek mungkin membuat anime ini terkesan terlalu ringan.

RATING



Tidak ada unsur yang perlu dikhawatirkan dalam anime ini, tapi mungkin ceritanya lebih bisa dinikmati oleh remaja belia.



Slam Dunk

RCTI, Sabtu, 09.30

Eps. 05
Rasa tak suka Hanamichi pada Kaede Rukawa menjadi pemicu semangatnya, lalu dia pun kembali berlatih dasar-dasar bola basket, namun Takenori Akagi menghalang-halanginya. Dengan penuh rasa kecewa ia menyatakan keluar dari club bola basket, dan ini membuat sedih Haruko. Pertemuan Hanamichi dengan teman-teman lamanya memicu kembali semangatnya, dan dia pun kembali berlatih.

Eps. 06
Kehadiran Kaede Rukawa membuat para pemain basket khawatir akan posisinya, ditambah lagi pelatih Shohoku, Pak Anzai yang mengadakan seleksi pertandingan. Persaingan kuat antara Kaede Rukawa dan Takenori Akagi mejadi perhatian pemain yang lain, bahkan Haruko pun terpaku dalam permainan itu sehingga membuat Hanamichi marah. Dan semakin membenci Kaede Rukawa..

Eps. 07
Perasaan marah dan benci Hanamichi terhadap Kaede Rukawa membuat ia meminta Pak Anzai untuk melibatkannya dalam pertandingan. Setelah disetujui Hanamichi pun membuat ulah dan permainan pun menjadi ricuh. Namun Pak Anzai sendiri bisa melihat bakat terpendam pada diri Hanamichi.

Eps. 08
Keliaran Hanamichi dan ulahnya diketahui oleh Aota, dan ini membuat Aota tertarik agar Hanamichi masuk dalam club judonya. Dengan berbagai cara, Aota berusaha mendekati Hanamichi agar dia mau bergabung. Satu cara yang sangat jitu adalah dengan memperlihatkan foto-foto Haruko. Akankah Hanamichi bergabung dengan klub judo, dan berhenti bermain basket?

Let's & Go

RCTI, Minggu, 06.30

Eps. 70
Saat berlatih dengan motor V2 yang baru, Go bertemu dengan para pembalap Rosso Strada dari Italia. Tapi Carlo, pimpinan Rosso Strada, malah menendang Go. Go sangat kesal. Apalagi setelah tahu bahwa banyak mobil yang rusak setelah bertanding melawan Rosso Strada. Akhirnya Go menemui mereka dan menantang bertanding. Carlo menerimanya, dan mengajak Go bertanding dengan mempertaruhkan mobil.

Eps. 71
Tim Cool Caribians, yang berasal dari negeri panas Jamaika, datang berkunjung ke Jepang. Tim itu dipimpin oleh Pico yang mempunyai mobil Grand Prix yang dibuat dan dimodifikasinya sendiri bernama Jammin RG. Akhirnya Cool Caribians bertarung melawan TRF Victorys di lintasan pantai milik Tokichi, mereka bertaruh jika Pico kalah maka ia harus kembali ke negerinya. Jamming RG melaju dengan Sand Burst mampu mengimbangi Neo Trydagger.

Eps. 72
Kali ini pertandingan akan dilaksanakan di Aurora Dome yang sirkuitnya berupa lintasan lurus panjang berbentuk angka delapan. Tim TRF Victorys melawan tim Odins. Spin Cobra milik Tokichi yang selalu diremehkan dalam tim Victorys, dimodifikasi ulang oleh Tokichi, dan hasilnya Spin Cobra bisa melaju dengan cepat. Saat di lintasan lurus mobil Nieminen dan Janet dari tim Odins melaju di posisi terdepan, sedangkan Victorys masih tertinggal.. tetapi Spin Cobra berhasil menyeimbangkan kedudukan di posisi terdepan bersama dengan Evolution.

Eps. 73
Pada pertandingan besar Mini 4WD dikawasan pertokoan Furin, telah terkumpul 4 pembalap grand prix. Semua telah memasuki rintangan pertama, yaitu melewati supermaket, tetapi Cyclone Magnum dan Hurricane Sonic sedikit terhambat. Sedangkan Trydagger milik Ryo melaju lebih cepat dan akan memasuki pemandian umum yang kemudian disusul oleh Spin Cobra. Sampai pada putaran ke-10, Trydagger masih unggul. Namun peserta yang lain pun tak mau kalah!

Digimon Frontier

Indosiar, Minggu, 07.30

Eps. 36
Dengan kekuatan Spirit teman-temannya, Takuya dan Koji melakukan Hyper Spirit Evolution menjadi Kaiser Greymon dan Magna Garurumon. Kaiser Greymon membawa teman-temannya ke tempat yang aman. Pertarungan melawan Cherubimon pun dimulai. Kekuatan Hyper Spirit Evolution sangat dahsyat. Cherubimon terdesak. Akhirnya istana Cherubimon runtuh.. dan mengakibatkan Ice Devimon yang sangat bengis terlepas dari penjara bawah tanah!

Eps. 37
Cherubimon yang ternyata masih hidup berhasil mengumpulkan data dari seluruh dunia digital, dan memasukkan ke dalam kepalanya. Kekuatannya menjadi semakin dahsyat. Anak-anak kembali meminjamkan kekuatan Spirit mereka kepada Takuya dan Koji. Pertarungan terakhir pun dimulai. Namun ternyata kekuatan Cherubimon benar-benar telah menjadi sangat besar...

Eps. 38
Pertarungan telah usai. Tapi ada yang aneh. Dunia digital yang berlubang tidak kembali seperti semula. Bahkan sebuah gunung berubah menjadi data dan lenyap. Baromon memberitahu mereka bahwa Lucemon yang terbelenggu di pusat dunia digital mendapatkan data Cherubimon. Dengan begitu kebangkitannya sudah semakin dekat. Dia mengutus anak buahnya, Junasmon dan Lord Knightmon yang memiliki kekuatan sangat dahsyat, untuk mengumpulkan sisa data.

Eps. 39
Koichi tersadar dan berusaha mencari pertolongan untuk teman-temannya yang masih pingsan. Dia baru tahu kalau mereka ada di salah satu bulan planet digital. Serangan Royal Knights membuat mereka terlempar ke sana. Para Starmon membawa mereka ke pangkalan bulan. Sementara itu di dunia digital, daratan yang hilang terus bertambah. Takuya dkk, dengan dibantu para Digimon, mengusahakan berbagai cara untuk kembali ke dunia digital.

Beyblade

RCTI, Minggu, 09.00

Eps. 13
Akhirnya petarung yang menggunakan jurus bayangan tak terlihat berhasil ditemukan oleh Takao dan teman-temannya. Dan salah satu dari kelompok mereka, Dungga datang menantang Kay. Tapi pertarungan terhenti karena gangguan dari side kick, lagi-lagi Mariam datang untuk menantang Mark disusul oleh Yusuf dan Rei, mereka bertarung berempat.

Eps.14
Takao berhasil membalas kekalahan Mark dan Rei melawan Mariam, dengan melawan Ozuma. Tapi rupanya belum selesai tantangan yang diberikan oleh musuh-musuh mereka. Team side kick yang mencoba membuat jurus bayangan digital, gagal menghasilkan bayangan sesuai dengan harapan mereka. Mereka masih harus berjuang untuk mengincar Takao dkk. Dan, siapakah Ozuma dkk? Apakah mereka musuh atau memihak pada Takao cs?

Eps.15
Hiromi, ingin sekali dapat melihat jurus bayangan, maka dia berusaha melakukan apa saja agar bisa melihatnya, termasuk ikut latihan bersama Takao dkk. Lagi-lagi Ozuma dan temannya datang mengganggu mereka. Rei langsung menantang Yusuf untuk bertarung dengannya. Pada saat itu pula, mereka akhirnya dapat melihat jurus bayangan yang tak terlihat. Dan Hiromipun berhasil melihatnya.

Eps. 16
Takao dan teman-temannya berlatih keras untuk meningkatkan kemampuan bertarung mereka. Sementara itu, team side kick Kanakusa berhasil menciptakan jurus bayangan digital. Dan memanfaatkan Yuya dan teman sekolah Kay untuk membuktikan kehebatan digital Bardon. Tak ingin musuh mereka direbut oleh Kanakusa, Ozuma memberikan peringatan pada Takao dkk tentang tujuan team side kick yang ingin menghancurkan mereka.

One Piece

RCTI, Minggu, 09.30

Eps. 64
Usopp dan Karu masih terus terlibat pertarungan dengan Mr. Five dan Miss Valentine. Sementara Luffy pun sedang kerepotan menghadapi kekuatan hipnotis Miss Golden Week. Pada saat Usopp mencoba menolong Luffy dengan senjata ketapelnya, malah tembakan itu mengenai Luffy. Tapi justru itu menyadarkan Luffy dari pengaruh hipnotis. Begitu pula dengan Mr. Three yang baru sadar dari pingsannya setelah dikalahkan Luffy. Lagi-lagi mereka terlibat pertarungan yang sengit. Sementara Usopp mencoba mencari jalan keluar untuk memberikan pertolongan pada teman-temannya.

Eps. 65
Setelah melepaskan diri, Zoro berhasil membunuh Mr. Five dengan pedangnya. Dan Miss Valentine dan Miss Golden Week pun berhasil dikalahkan. Sementara Mr. Three mencoba mengelabui Luffy dengan kembali menciptakan bayangan dirinya. Namun hal itu berhasil diatasi oleh Luffy. Dan diluar dugaan, Dorry ternyata masih hidup. Kejadian itu membuat mereka bersuka cita, bahkan persahabatan antara Brogy dan Dorry semakin erat. Namun mereka harus berpisah, karena Luffy dkk harus mengantarkan Vivi ke Arabasta.

Eps. 66
Kehidupan diatas kapal itupun kembali berjalan seperti biasa. Sementara Zoro berusaha memulihkan kebugaran fisiknya dengan latihan rutin, tidak demikian bagi Nami. Setelah meninggalkan Elbafu, terjadi perubahan terhadap dirinya. Ia mengalami demam yang sangat tinggi. Hal ini membuat teman-temannya menjadi cemas. Sementara, Nami dengan kelebihan insting yang dimilikinya, dapat merasakan bahwa sebentar lagi akan datang badai salju!

Eps. 67
Ditengah kepanikan dengan keadaan Nami yang semakin mengkhawatirkan, tiba-tiba saja mereka mendapatkan serangan mendadak dari gerombolan bajak laut yang dipimpin oleh Wapol si Manusia Kaleng. Wapol memiliki kesaktian dapat memakan benda apa saja yang ada disekitarnya. Bahkan badan kapal Mugiwara sempat dimakan oleh Wapol. Pertempuran pun tak bisa dihindari. Bagaimana cara Luffy mengatasi kesaktian Wapol dan keganasan anak buahnya?

Tokyo Mew Mew

SCTV, Minggu, 10.30

Eps. 13
Ichigo yang ketakutan Aoyama mengetahui kalau ia adalah anggota Tokyo Mew Mew, berusaha menghindar darinya, walaupun sebenarnya ia ingin sekali memberi semangat kepada Aoyama yang akan bertanding Kendo. Kisu yang cemburu melihat cinta Ichigo pada Aoyama, berusaha melumpuhkan Aoyama dengan monster air. Namun kekuatan cinta Ichigo berhasil menghancurkan Monster itu.

Eps. 14
Akasaka ternyata memiliki seorang gadis yang dicintainya. Dia adalah Rei, seorang peneliti kupu-kupu. Mereka putus karena Akasaka tidak punya waktu untuk Rei dan sibuk dengan penelitiannya sendiri. Sementara itu, Kisu kedatangan 2 orang tamu, Sai dan Tai. Kisu yang dianggap selalu gagal digantikan oleh Sai dan Tai. Korban pertama mereka adalah Rei yang hatinya mereka kuasai dan dimasukkan ke dalam tubuh monster kupu-kupu...

Eps. 15
Maja yang tersinggung dibilang penakut dan tidak berguna dalam pertempuran melawan Tai, memutuskan ikut bertempur bersama Tokyo Mew Mew. Namun, ternyata dia terbawa ke dimensi tempat mahluk angkasa luar itu berada. Sai yang mengetahui kalau Maja adalah robot kesayangan Ichigo, berusaha menguras memori Maja untuk mengetahui rahasia Tokyo Mew Mew. Sementara Tokyo Mew Mew yang berusaha menolong Maja, akhirnya berhasil masuk ke dimensi itu.

Eps. 16
Retatsu sedang jatuh cinta pada Edomurasaki yang dikenalnya di perpustakaan umum. Semenjak mengenal Edomurasaki, Retatsu jadi rajin ke perpustakaan. Dengan dorongan dari teman-temannya, Retatsu memberanikan diri untuk menyatakan perasaannya pada Edomurasaki. Namun sayang ternyata Edomurasaki mencintai gadis lain... Sementara itu, Sai yang berkesimpulan bahwa penyebab kekalahan mereka selama ini adalah perasaan cinta yang dimiliki oleh manusia berusaha untuk menghalangi cinta tumbuh.

Kiteretsu

SCTV, Minggu, 09.30

Eps. 18
Kiteretsu membuat Kapal Waktu yang sudah disempurnakan. Dia berniat pergi ke Amerika tahun 1870 untuk menemui penemu terkenal, Edison. Karena pengalaman yang lalu, Korosuke takut menaikinya. Tapi selagi Kiteretsu pergi ke rumah Kak Benzo, Butagorila dan Tonggari yang memainkan alat itu terbawa ke masa lalu. Untuk menyelamatkan mereka, Kiteretsu membuat Kapal Waktu yang baru, lalu menyusul mereka bersama Korosuke dan Miyoko...

Eps. 19
Karena hari sangat panas, Kiteretsu membuat Tanah Liat Air, yaitu air sejuk yang wujudnya di antara cair dan beku. Tanah Liat Air bisa dibentuk seperti tanah liat. Kiteretsu dan teman-teman pun membuat rumah yang sejuk dari Tanah Liat Air. Lalu saat bazaar anak-anak di Festival Musim Panas tahun ini terancam gagal karena hujan besar, Kiteretsu berusaha mencari cara untuk menahan hujan agar acara bisa tetap dilaksanakan.

Eps. 20
Korosuke sangat menyukai Grand Robo, dan ingin menjadi kuat agar bisa menjadi Grand Korosuke, pembela kebenaran. Sambil mengkhayal begitu, Korosuke menolong seorang anak dari tindasan anak SMP. Tapi lawannya terlalu kuat. Korosuke lalu minta Kiteretsu untuk meningkatkan kekuatannya, dan bersedia bekerja paruh waktu untuk mencukupi biayanya. Akan berhasilkah Korosuke menandingi anak SMP yang dikenal sebagai berandal nomor satu di wilayah itu?

Eps. 21
Pelari marathon Jepang selalu semakin berkurang kekuatannya setelah menempuh jarak 35 km. Sehingga gagal menjuarai lomba itu. Butagorila, Miyoko, dan Tonggari mendesak Kiteretsu untuk pergi ke jaman asal mula lari marathon untuk mengubah jarak tempuhnya menjadi 35 km saja, agar pelari Jepang bisa menang. Mereka pun tiba di Yunani 2500 tahun yang lalu, saat pasukan Yunani berhasil mengalahkan pasukan Persia. Tapi petualangan itu tidak semudah yang diduga!

Yu-Gi-Oh

RCTI, Minggu, 10.30

Eps. 16
Pegasus meneruskan rencananya untuk menguasai Kaiba Corp. Akan tetapi dia masih menghadapai masalah dengan Seto Kaiba. Sementara Kaiba sedang dalam perjalanan menuju pulau Pegasus, Yugi dan teman-temannya beristirahat setelah melewati duel yang melelahkan. Millenium Puzzle miliki Yugi mengeluarkan sinar dan menunjuk kearah istana Pegasus. Jounouchi yang marah melihat kedatangan Seto Kaiba, mencoba untuk menantangnya. Mereka pun bertarung di mesin permainan kartu yang baru diciptakan oleh Kaiba.

Eps. 17
Kelompok Yugi yang semakin mendekati arena pertandingan, berusaha untuk mengumpulkan Star Chip. Namun mereka diawasi oleh anak buah dari Bandit Keith yang bermaksud untuk berduel dengan Jounouchi. Dalam perjalanan menuju istana, Jounouchi tersesat dan tiba-tiba dipukul orang. Ketika sadar ia mendapatkan dirinya berada di Kuburan Bawah Tanah yang merupakan tempat duel dari Bones. Mereka ingin memaksa Jounouchi menyerahkan kartu star chip yang telah dimilikinya. Untuk menghindari hal tersebut Jounouchi terpaksa harus berduel dengan Bones.

Eps. 18
Bones yang berduel dengan Jounouchi menggunakan jurus Zombie. Dengan menggunakan kartu Garoozis, Jounouchi berusaha untuk mengalahkannya, akan tetapi Zombie itu dapat menghancurkan Monster Jounouchi dan mengurangi nilainya. Ia mencoba untuk menggunakan Time Wizards dengan harapan dapat berhasil, akan tetapi tetap gagal. Bones ingin mempermalukan Jounouchi sehingga ia tak melancarkan serangan yang fatal. Melihat kesempatan itu Jounouchi pun mengeluarkan Red Eyes Black Dragon yang mampu membalik keadaan duel tersebut.

Eps. 19
Yugi dkk masih berusaha mencari jalan keluar dari goa jebakan ketika Millenium Ring kepunyaan Pakura kembali bereaksi. Mereka berharap Cincin itu dapat membawa mereka keluar dari ruangan ini. Di suatu ruangan mereka bertemu dengan Labyrinth bersaudara yang menjaga goa tersebut. Untuk dapat keluar dari tempat itu mereka harus berduel Tac Match dengan mereka, dimana setiap setiap pihak diwakili oleh dua orang.

Yu Yu Hakusho

TV7, Senin-Rabu-Jumat, 18.30

Eps. 72
Untuk mencegah terbukanya Terowongan Batas, Yusuke dan teman-temannya mulai berpencar untuk menjelajahi Kota Mushiyori. Kelompok Kurama menyelidiki tempat yang dicurigai sebagai pusat Terowongan Batas, sementara kelompok Yusuke mencari pemilik kemampuan khusus. Kelompok Yusuke bertemu dengan Murota yang mampu membaca pikiran. Mereka lalu memanfaatkan kekuatan Murota untuk mencari orang yang punya pikiran aneh.

Eps. 73
Berkat Murota, kini diketahui bahwa musuh mereka adalah 7 pemilik kemampuan khusus yang bernama Dark Angel, Gate Keeper, Sniper, Gourmet, Game Master, Doctor, Seaman. Tiba-tiba seseorang memperlebar teritorial. Dia adalah Doctor, salah satu dari ketujuh orang itu. Yanagisawa dan Murota terkena gigitan serangga dan langsung terinfeksi penyakit. Yusuke, Kido dan Genkai segera berpencar mencarinya. Tapi Kido yang lengah langsung terkena serangan Doctor.

Eps. 74
Dalam usaha mencegah terbukanya terowongan dunia iblis, Yusuke bertarung melawan Doctor yang tak bisa merasakan sakit. Untuk menyelamatkan orang-orang yang terinfeksi penyakit, Doctor harus dihilangkan kesadarannya sehingga teritorialnya hilang dengan sendirinya. Tapi Doctor tidak bisa pingsan. Satu-satunya cara adalah membunuhnya. Apakah Yusuke mampu membunuh manusia?

Eps. 75
Ternyata lubang dunia iblis akan terbuka 1 minggu lagi, lebih cepat dari dugaan. Tempatnya sudah diketahui, yaitu di gua bawah tanah Irima. Tapi Kuwabara malah bersikeras mau nonton konser Megalicca. Yusuke yang kesal akhirnya membiarkannya pergi. Tapi sepulang konser, di tengah hujan telah menanti Seaman, pemilik kemampuan khusus yang mampu mengendalikan air.

Dr. Rin

SCTV, Minggu, 09.00

Eps. 17
Di sekolah Meirin beredar kisah mengenai hantu anggota tim voli yang meninggal sehari sebelum pertandingan. Katanya dari gedung olahraga yang kosong sering terdengar bunyi bola didribel. Bahkan pelatih klub sepakbola kakinya patah gara-gara bola voli yang menggelinding. Sebenarnya Meirin takut juga, tapi ada dugaan kalau itu adalah ulah Shijo Banri. Akhirnya Meirin dkk memutuskan untuk melakukan penyelidikan malam hari di sekolah.

Eps. 18
Besok adalah hari ulang tahun Asuka. Meirin akan menghadiahkan liontin perak. Tapi Meirin telah terkena ilmu Tarot Banri sehingga tidak bisa mendekati Asuka. Setiap kali berdekatan dengan Asuka, kepalanya jadi terasa sangat sakit. Pada acara ulang tahun Asuka, Meirin pun tak mampu mendekati Asuka. Karena sedh, Meirin lari. Tokiwa dan Asuka yang sudah merasa ada yang tidak beres berusaha menolongnya.

Eps. 19
Ternyata Banri dikendalikan oleh Cynthia, arwah yang bersemayam di dalam boneka panda milik Banri. Sebagai boneka, suatu saat pemiliknya pasti akan bosan dan meninggalkan dirinya. Karena itu Cynthia sangat ingin bisa jadi anak perempuan manusia. Suatu ketika, muncul makhluk yang berjanji untuk mengubahnya menjadi anak perempuan, asalkan Cynthia berhasil memperalat Banri untuk merebut kekuatan Meirin.

Eps. 20
Eddy, pelatih klub sepakbola yang baru, mengajak Meirin untuk jadi manajer klub itu. Meirin gembira sekali, karena bisa melakukan sesuatu untuk tim Asuka. Dia berjuang keras untuk membersihkan ruang klub dan mencuci seragam tim yang kotor. Sementara itu Asuka berhasil mendapatkan tiket konser Ayu Hanasaki yang diinginkan Meirin. Tapi ternyata Meirin tak datang ke sekolah. Dia diajak pergi oleh Pelatih Eddy. Asuka yang merasa ada yang tidak beres bergegas menyusul.

Eps. 21
Meirin melihat simbol yang selalu dilihatnya dalam ramalan Feng Shui di dahi Pelatih Eddy. Ternyata ia juga mengincar kekuatan Meirin. Saat itu Asuka sedang menghadapi pertandingan yang penting, karena itu Meirin bertekad untuk menghadapi Eddy sendirian. Tapi Banri memberitahu Asuka dan Tokiwa. Asuka dan Tokiwa pun meninggalkan pertandingan untuk menolong Meirin. Tapi saat itu Meirin sudah terjebak dalam alam semesta Eddy dan tidak bisa mengeluarkan kekuatan kristal kompasnya.

PEKAN FILM ASEAN-JEPANG

Pada tanggal 14-19 Desember 2003 lalu The Japan Foundation Jakarta bekerja sama dengan Pusat Perfilman Usmar Ismail mengadakan Pekan Film ASEAN-Jepang. Acara ini adalah bagian dari program Tahun Pertukaran J-ASEAN Exchange Year 2003. Melihat perkembangan dan minat yang tinggi terhadap film-film horror Jepang seperti *The Ring*, *Dark Water* dan *Ju-On*; maka tema film Jepang yang diputar adalah film horror. Ada 4 film horror Jepang yang dipilih dengan tema yang bervariasi.

DON'T LOOK UP [Joyuu Rei]

Sutradara: Nakata Hideo
Skenario: Takahashi Hiroshi
Pemain: Daisuke Iijima, Kei Ishibashi, Takanori Kikuchi, Hirofumi Kobayashi



Bagi penggemar film horror Jepang, mungkin sudah mengenal nama Nakata Hideo lewat karya legendarisnya *The Ring*. *Don't Look Up* adalah debutnya sebagai sutradara yang diproduksi tahun 1996. Dalam film ini kita bisa melihat adegan-adegan yang mirip dengan nuansa *The Ring*. Kisahnya sederhana dengan *setting* studio film dan syuting yang sedang berlangsung. Toshio Murai adalah sutradara yang baru membuat film pertama kalinya. Ketika Murai beserta krunya mengadakan pengecekan film yang disyut tadi siang, ternyata dalam film itu terdapat rekaman film yang tidak dalam syuting. Mereka menganggap pita film yang digunakan adalah pita film kuno yang sudah terpakai. Tapi Murai penasaran karena merasa pernah menonton film kuno tersebut di televisi waktu ia masih kecil. Murai berusaha konsentrasi pada filmnya, tapi ada-ada saja gangguan seperti kamera yang tiba-tiba tidak berfungsi dan aktris pemeran utama yang merasa dihantui di studio. Puncaknya adalah ketika pemeran pembantu film tersebut, naik ke bagian atas studio dan melambai pada Murai. Begitu Murai tidak memperhatikan, tiba-tiba saja sang aktris jatuh dan tewas. Meski dilanda tragedi syuting harus tetap diselesaikan. Digunakan pemain pengganti untuk aktris yang tewas, tapi sang pengganti malah kerasukan dan aktris utamanya menjerit karena melihat bayangan pemeran pembantu yang sudah meninggal. Akhrnya Murai tahu bahwa aktris wanita dalam film kuno yang dilihatnya dulu juga tewas terjatuh dari atas studio yang dipakainya sekarang. Anehnya, menurut arsip, film kuno tersebut tidak pernah diedarkan.

YOTSUYA KAIDAN

Sutradara: Misumi Kenji
Cerita asli: Tsuruya Nanboku
Skenario: Yahiro Fuji



Film bersetting zaman Edo produksi tahun 1959 ini diangkat dari kisah horror klasik berjudul sama yang sering dimainkan dalam teater *Kabuki*. Tamiya Iemon adalah seorang *samurai* tak bertuan [*ronin*] yang beristrikan Iwa. Iemon stress karena tidak mempunyai penghasilan dan harus mengemis pekerjaan pada *Shogun* Itou. Tak sengaja Iemon menyelamatkan Oume, putri Itou, dari berandalan. Oume pun jatuh hati pada Iemon. Lord Itou memberi uang dan pekerjaan pada Iemon demi menyenangkan hati putrinya yang kasmaran. Meski tahu Iemon sudah beristri, Oume tetap berkeras. Akhirnya Lord Itou, pengasuh Oume, dan kaki tangannya yang ingin mendapatkan uang merencanakan untuk menyingkirkan Iwa. Ada yang memfitnah Iwa berselingkuh dengan pembantu laki-lakinya, bersamaan dengan itu ada juga yang meracuni Iwa sehingga wajahnya menjadi buruk rupa. Takut melihat seram wajah istrinya, Iemon pergi tanpa mengetahui setelah itu kaki tangan Lord Itou mendatangi Iwa dan akhirnya Iwa terbunuh. Iemon yang ingin menikahi Oume menenggelamkan mayat Iwa di sungai. Tapi setelah itu Iemon kerap dihantui oleh penampakan Iwa yang mendendam. Bahkan ia berhalusinasi Oume adalah Iwa sehingga melukai Oume dengan pedangnya. Dalam keadaan frustrasi, Iemon pergi ke kuil. Di sana Iwa datang menjemputnya...

Yotsuya Kaidan konon adalah kisah nyata di kota Yotsuya. Kru dan pemain film ini dianjurkan untuk menyambangi makam Iwa terlebih dulu karena bila tidak, sudah banyak kejadian buruk yang menimpa kru dan pemain film *Yotsuya Kaidan*, yang sudah berkali-kali dibuat filmnya dengan berbagai versi. Versi terakhirnya berjudul *Warau Iemon* yang akan beredar tahun 2004 ini dan dikabarkan akan menjadi hit setelah kesuksesan *Ju-On* tahun 2003 lalu.

CURE

Sutradara: Kiyoshi Kurosawa
Pemain: Koji Yakusho, Tsuyoshi Ujiki, Ren Osugi, Masato Hagiwara



Detektif Takabe disibukkan oleh kasus serangkaian pembunuhan tanpa motif yang jelas. Pada korbannya ditemukan sayatan berbentuk huruf X. Semua pembunuhnya yang diinterogasi hanya menjawab mereka membunuh karena memang itu yang harus mereka lakukan. Akhirnya Takabe menemukan petunjuk bahwa semua pembunuh pernah bertemu dengan seorang gelandangan. Langsung ia memburu gelandangan itu yang ternyata dulunya adalah mahasiswa kedokteran bernama Mamiya. Entah mengapa, setiap orang yang berbicara dengannya akan terhipnotis dan pada akhirnya membunuh orang yang saat itu ada di dekatnya tanpa sadar. Takabe makin frustasi karena selain Mamiya yang menjawab berputar-putar ketika diinterogasi, ia juga dipusingkan oleh keadaan istrinya yang ingatannya terganggu hingga harus masuk rumah sakit jiwa. Takabe harus berjuang untuk tidak terpengaruh oleh hipnotis Mamiya yang dikenal dengan ilmu *Mesmer*. Ternyata hal itu tidak mudah, bahkan korban terus berjatuhan.

PULSE [Kairo]

Sutradara: Kiyoshi Kurosawa
Pemain: Haruhiko Sato, Kumiko Aso, Koyuki, Shinji Takeda.



Film ini mengambil setting kota Tokyo yang begitu maju dengan berbagai kecanggihan teknologinya. Michi kuatir akan keadaan rekan kerjanya, Taguchi, yang lama tidak masuk kerja. Di apartemen Taguchi, Michi menemukan surat bunuh diri tapi tidak menemukan mayat Taguchi. Sejak itu berbagai keanehan terjadi, seperti gangguan pada televisi Michi, gambar samar-samar Taguchi pada *website* dan panggilan minta tolong di *handphone* milik Yabe, juga rekan kerja Taguchi. Sementara itu Ryosuke yang membuka sebuah *website*, tertarik dengan kalimat yang muncul di layar: *"Maukah kamu bertemu hantu?"* Satu per satu orang-orang mulai menghilang dan meninggalkan bayangan hitam. Apakah mereka masuk ke dunia maya, di mana sering muncul gambar-gambar orang dengan keanehan pada *website* misterius itu. Michi berusaha menyelamatkan diri bersama Ryosuke.

Kiyoshi Kurosawa termasuk sutradara yang terkenal membuat film-film *thriller* dan horror. Meski berbeda gaya dengan Nakata Hideo, Kurosawa juga mengandalkan bayangan-bayangan aneh, suara aneh dan setting yang mencekam, seperti banyak film horror Jepang lainnya.

Selain film horror Jepang, juga diputar film-film ASEAN yang cukup menarik, yaitu *The Southern Winds* yang merupakan kumpulan film pendek dari beberapa negara ASEAN dan Jepang termasuk Indonesia, *Jogho* produksi Malaysia, dan *Nostagia for Countryland* dari Vietnam. Pada tanggal 15 Desember diadakan pula ceramah mengenai perfilman Jepang, khususnya film horror oleh **Okubo Ken'ichi**, seorang kritikus film dari Jepang yang juga suka membuat film, menjadi juri festival film dan menulis buku dan artikel tentang film di beberapa majalah. Dalam kesempatan tersebut Okubo menjelaskan mengenai industri film Jepang yang sebenarnya juga tidak terlalu hebat. Dalam setahun produksi film Jepang masih tidak terlalu banyak. Jenis film yang paling digemari adalah film bertema *yakuza* atau horror, yang sekarang mulai sering dibuat *remake*-nya oleh produser Amerika. Mengomentari anime yang sekarang sedang bersinar di kancah perfilman dunia seperti *Sen To Chihiro*, Okubo mengatakan bahwa *demand* akan anime masih lebih kuat daripada film biasa. Serta masih kurangnya komunikasi serta jaringan yang bisa mengedarkan film Jepang di seluruh dunia.



The Changing Era
EDO & MEIJI PERIOD

Setelah kemenangan di Perang Sekigahara tahun 1600, **Tokugawa Ieyasu** menjadi pemimpin seluruh Jepang. Dimulailah masa yang cukup stabil dan damai selama beberapa abad, namun masyarakat hidup di bawah aturan yang sangat ketat. Pusat pemerintahan dipindahkan dari Kyoto ke Edo [Tokyo] oleh Tokugawa *shogunate* tahun 1603. Ieyasu mengawasi dengan ketat tindak-tanduk para *shogun* yang lebih rendah dan memaksa mereka selalu melaporkan kegiatan mereka. Lawan Ieyasu adalah **Hideyori Toyotomi**, putra Hideyoshi Toyotomi yang dulu sempat dikalahkan dalam Perang Sekigahara. Tidak mau mengambil resiko, Ieyasu menyerang Hideyori dalam Serangan ke Osaka Musim Dingin dan Musim Panas tahun 1614-1615 yang berakhir di ***Battle of Tennouji***. Seluruh klan Toyotomi dikalahkan, sedangkan Hideyoshi bunuh diri. Tahun 1616 Ieyasu jatuh sakit dan meninggal, tapi keturunannya terus memerintah selama lebih dari 7 generasi.

Tokugawa *shogunate* terus berkuasa di Jepang dan menerapkan berbagai peraturan. Rakyat dibagi dalam kelas-kelas sebagai berikut: kelas pertama dan tertinggi adalah para *samurai*, di bawahnya para petani, kelas tiga adalah kaum pengrajin, dan kelas terendah adalah para pedagang. Masih berlaku juga aturan hanya para *samurai* yang merupakan kaum elit yang diizinkan untuk membawa-bawa senjata. Kaum petani diwajibkan untuk menyerahkan hasil tanah mereka kepada para *shogun* sebagai tuan tanahnya. Petani sendiri hanya bisa menikmati sisanya, yang hanya sedikit, bahkan tidak dapat sama sekali jika hasil panennya tidak banyak. Pengrajin dan pedagang agak sulit dibedakan karena banyak pengrajin yang menjual hasil kerajinannya sendiri. Meski pedagang adalah kelas terendah, perlahan mereka justru menguasai perekonomian dan menjadi kaya, karena kehidupan di masa itu mulai bergeser dari feodal [pemerintahan tuan tanah] menjadi komersial. Seiring dengan itu, kaum *samurai* makin melorot karena tidak ada perang dan mereka tidak punya kegiatan. Ada *samurai* yang tidak bertuan [*ronin*] dan pergi mengembara mencari pekerjaan; ada juga *samurai* yang memilih untuk mengajar atau menjadi seniman.

Karena keadaan damai dan cukup stabil, seni mendapat perhatian yang cukup dan berkembang pesat, terutama di era **Genroku** [1688-1703]. Muncul banyak kerajinan keramik, lukisan, pembuatan pedang/senjata dan seni membuat *sake*. Di masa ini pulalah lahir seni ***ukiyo-e*** [*woodblock painting*] yang dipelopori oleh **Katsuhika Hokusai**, yang konon menjadi cikal bakal *manga*. Seni teater ***Kabuki*** juga mulai marak dan berkembang menjadi salah satu seni pertunjukan yang populer di Jepang. Di bidang kesustraan, lahir bentuk puisi baru yang disebut ***haiku***, yang hingga kini terkenal dan dipelajari sastrawan di seluruh dunia. *Haiku* memiliki aturan unik 5-7-5 silabus, yang tidak mudah diikuti oleh bahasa lain.





Dengan kehidupan yang dikotak-kotakkan dalam kelas-kelas, ada juga kelompok masyarakat yang tidak termasuk dalam keempat kelas yang sudah disebutkan. Mereka adalah aktor, pendeta dan kaum ***eta***. *Eta* bisa dibilang orang buangan yang hidup terkucil dan dijauhi masyarakat. Pekerjaan mereka biasanya berhubungan dengan mengurus binatang.

Perekonomian yang maju membuat Jepang juga membuka perdagangan dengan negara asing seperti Belanda, Inggris, dan Spanyol. Tapi sejak masalah dengan *daimyo* penganut agama Kristiani di Kyushu tahun 1612, hubungan itu dipersempit pada tahun 1616. Perdagangan dengan warga asing hanya terbatas di Nagasaki. Dengan dekrit yang dikeluarkan Ieyasu tahun 1614 yang melarang agama Kristiani, pembunuhan terhadap penganut agama tersebut terus berlangsung. Tahun 1622 para misionaris dibunuh dan warga Spanyol diusir dari Jepang. Masalah dengan penganut Kristiani ini memuncak ketika pecah **Pemberontakan Shimabara** tahun 1637-1638 di Semenanjung Shimabara, yang dipimpin oleh **Amakusa Shiro**, tokoh Kristiani yang berpengaruh pada waktu itu. Sebenarnya bukan hanya penganut Kristiani yang ditangkap dan dibunuh, tapi juga penganut agama selain Budha, termasuk penganut Budha aliran baru karena dianggap tidak murni.



Tahun 1639 Jepang memasuki masa ***sakoku jidai***, masa Jepang terisolasi dari dunia luar. Hubungan dengan negara-negara asing diputuskan, hanya Belanda yang masih boleh berdagang di daerah Deshima, dan Cina di Nagasaki. Buku-buku dan hal-hal yang berhubungan dengan luar negeri dilarang masuk dan beredar di Jepang. Meskipun terisolasi, perdagangan dan pertanian Jepang tetap berjalan dengan baik. Pelarangan akan buku-buku asing baru dicabut tahun 1702. Di akhir abad ke-18, negara-negara asing seperti Russia dan Amerika terus berusaha untuk menjalin hubungan dengan Jepang, namun sia-sia. Hanya **Commodor Matthew Perry** dari Amerika yang pada tahun 1853 berhasil memaksa Tokugawa *shogunate* membuka perdagangan, walaupun hanya di pelabuhan terbatas. Kondisi ekonomi Jepang mulai memburuk dengan tingginya pajak dan kerusuhan di kalangan petani, yang juga dipengaruhi oleh bencana alam seperti gempa bumi. Keinginan untuk mengembalikan kekuasaan kaisar dan sentimen anti-Tokugawa mulai tumbuh di kalangan *shogun* independen. *Daimyo* yang pro-kaisar terutama klan Chousu, Satsuma dan Tosa, mulai melancarkan gerakan dengan slogan ***Sonno joi!*** yang artinya *"Kembalikan kedudukan Kaisar, usir kaum barbar [orang asing]!"* Dengan pasukan *samurai*-nya, **Ishin Shishi**, mereka berhasil memukul mundur **Yoshinobu Taokugawa** yang akhirnya meninggalkan pemerintahan. Peristiwa ini dikenal dengan nama **Restorasi Meiji**, yang menjadi titik awal era baru, yaitu *Meiji Period*.





Era ini dibuka dengan beralihnya kekuasaan tertinggi di Jepang dari tangan *shogun* terakhir Yoshinobu Tokugawa ke tangan **Kaisar Meiji** yang waktu itu masih cukup muda. Ia pindah dari Kyoto ke Edo dan mengganti nama kota itu menjadi **Tokyo**. Di masa ini terjadi perubahan besar-besar akan sistem pemerintahan dan kehidupan masyarakat Jepang. Pembagian kelas-kelas rakyat dihapuskan tahun 1871, daerah bekas kekuasaan *daimyo* menjadi perfektur, para *shogun* menjadi bangsawan atau rakyat biasa. Kaum *samurai* kehilangan hak istimewa dan pekerjaan, beralih profesi menjadi guru, polisi, jurnalis, dll. Orang dilarang membawa senjata, kecuali polisi yang pada waktu itu bersenjatakan pedang model Prancis.





Sistem pemerintahan menjadi lebih demokratis. Dalam bidang agama pun mulai terbuka dengan diresmikannya kebebasan memeluk agama tahun 1873. Hal ini menyebabkan bangkitnya agama *Shinto* dan *Neo-Confucianism*.

Meski bangsa Jepang sangat anti-*western* karena pada masa itu banyak bangsa-bangsa Barat hanya ingin menjajah bangsa Asia, mau tidak mau Jepang harus mengejar ketinggalannya selama *sakoku jidai* supaya tidak turut menjadi jajahan bangsa Barat. Sang Kaisar lalu mengirimkan utusannya ke berbagai negara di luar Jepang untuk belajar mengenai apa saja. Perdagangan dengan negara lain juga dibuka kembali. Masuknya pengaruh Barat mempengaruhi kemajuan teknologi Jepang. Berbagai alat modern masuk dan mulai dipakai di kehidupan sehari-hari. Bahkan senjata api mulai dipakai oleh militer Jepang, olah raga Barat seperti *baseball* pun mulai digemari. Sistem pendidikan mengambil sistem dari Prancis dan diajarkan bahasa asing yaitu bahasa Inggris yang gurunya diambil dari kaum misionaris Protestan dari Amerika.

Teknologi yang diimpor dari luar negeri juga memajukan bidang industri. Mulai banyak pabrik berdiri dan terbentuklah konglomerasi bisnis yang dikuasai keluarga besar, yang disebut ***zaibatsu***. Pembangunan jalan dan rel kereta api membuat Jepang semakin modern. Di bidang seni, yang mulai populer adalah seni merangkai bunga ***Ikebana***.

Sebagai negara yang mulai menunjukkan diri di dunia, Jepang juga terlibat perang dengan Cina dalam Perang **Sino-Japanese** tahun 1894-1895. Jepang mengalahkan Cina dan mendapatkan Taiwan, tetapi dipaksa oleh Rusia, Prancis dan Jerman untuk mengembalikannya. Konflik baru antara Jepang dan Rusia menimbulkan Perang **Russo-Japanese** tahun 1904-1905 memperebutkan daerah Korea dan Manchuria, yang dimenangkan oleh Jepang.

Tahun 1912 Kaisar Meiji mangkat dan mengakhiri periode yang penuh modernisasi ini. Pengaruh Barat yang masuk selama periode ini nyata sekali hasilnya pada Jepang masa kini, yang nota bene malah lebih maju daripada 'guru-guru'-nya dahulu.

Next: Modern Age Japan

SAKAMOTO RYOMA



Tokoh yang turut mewujudkan Restorasi Meiji ini awalnya bukanlah siapa-siapa. Meski seorang *samurai*, Ryoma tidak pernah punya jabatan berarti. Ketika Commodore Perry datang dengan Armada Kapal Hitam-nya, Ryoma sangat terkagum-kagum dan bercita-cita membangun armada laut Jepang sehebat itu. Kemudian ia bertemu dengan **Katsu Kaishu**, *shogun* yang menguasai bidang kelautan, Ryoma menjadi pengikutnya untuk mendirikan sekolah kelautan. Ia sedih ketika tahu bahwa kapal-kapal Prancis dan Amerika yang menyerang daerah Chousu malah boleh direparasi di Edo. Ryoma mendukung restorasi kekuasan Kaisar. Keinginan Ryoma adalah "membersihkan Jepang".

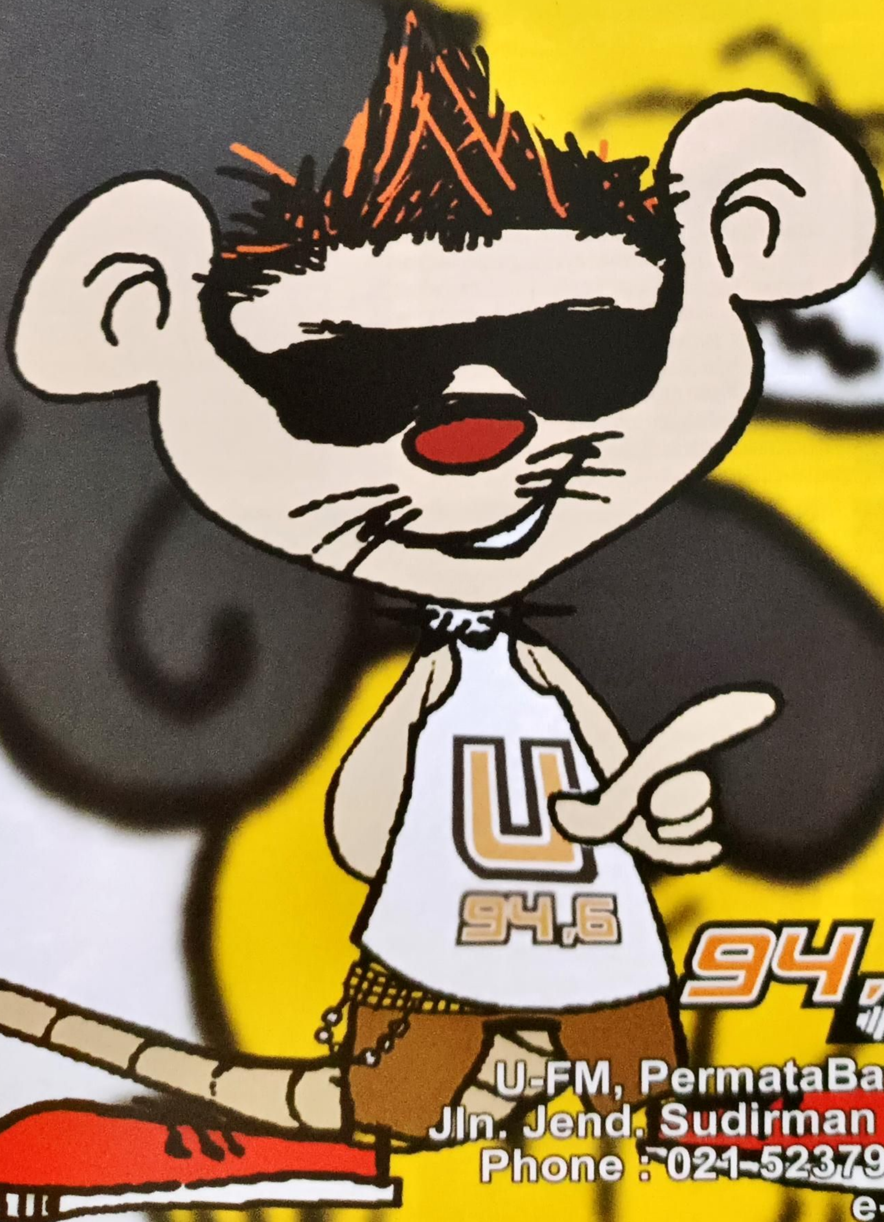
Ryoma berhasil membujuk klan Chousu dan Satsuma untuk bergabung dan menggulingkan Tokugawa. Tahun 1867 ia mendirikan ***Kaientai***, perusahaan modern pertama di Jepang di bidang pelayaran dan memasok senjata api untuk pemberontakan Chousu dan Satsuma. Ia juga menyumbangkan rencananya dalam kudeta tersebut, yang sayangnya diatasnamakan oleh **Yamanouchi Yodo**, *shogun* Tosa. Tanggal 15 November 1867, tepat di hari ulang tahunnya yang ke-32, Ryoma dibunuh di tempat persembunyiannya. Konon Sakamoto Ryoma adalah Samurai Baik Hati yang tidak pernah membunuh orang dengan pedangnya sendiri.

Japan Foundation Jakarta menyelenggarakan:

Pameran Serba-Serbi Tahun Baru di Jepang
12-30 Januari 2004
di Galeri Mini Japan Foundation
[Rabu, Sabtu, Minggu Tutup]

Pementasan Teater KAMI Kunang-kunang [Kami o Kakiageru]
27-28 Januari 2004 pukul 20.00
di Hall The Japan Foundation
Tanda masuk diperoleh di JF Lt. 3

Japan Foundation Jakarta
Summitmas I Lt. 2-3
Jl. Jend. Sudirman Kav 61-62
[Seberang Ratu Plaza]
Telp. 021-5201266



NO SWEAT...
R U COOL, SMART,
& CRAZY ENOUGH ?
JOIN US & BECOME
UR ANNOUNCER!!!
SEND YOUR C.V.
RIGHT NOW...
U
94,6
94,6 U FM
The Ultimate Sound
U-FM, PermataBank Tower 1, 1st Floor
Jln. Jend. Sudirman kav.27 Jakarta 12920
Phone : 021-5237939 Fax : 021 5237940
e-mail : 946@u-fm.com



Mungkin tak salah lagi jika disebut **Hikaru Utada** adalah artis yang paling dirindukan kemunculannya lagi oleh banyak penggemar *J-Music*. Dan hal ini bakal terkabul tak lama lagi! Pasalnya, Hikki telah resmi mengumumkan tanggal dimana ia akan melakukan *live concert* di Nihon Budokan. Pertunjukan yang akan digelar 03 Feb mendatang ini diberi tajuk ***"Utada Hikaru in Budokan 2004"***, dan merupakan penampilan pertama Hikki setelah absen 3,5 tahun. Selain itu, Hikki juga akan merilis single baru [yang merupakan *theme song* dari film *Casshern*] di Jepang pada Maret 2004, serta album debutnya di Amerika Serikat dengan nama UTADA pada musim semi ini. *Wow, great to hear that, Hikki!*



Artis yang belakangan ini sibuk dengan iklan Yahoo BB, **Ryoko Hirosue** [23], dikabarkan telah mengandung dan akan segera menikah dengan Takahiro Okazawa [28]. Mereka mulai menjalin hubungan sejak 2,5 tahun yang lalu. Namun rencana detail tentang pernikahan ini belum 'bocor' ke media massa. Pasangan lain yang telah lebih dulu berbahagia adalah *bassist* the Brilliant Green Okuda Shunsaku dan *singer*-nya Kawase Tomoko. Keduanya menikah pada akhir Nov 2003. Sedangkan gitaris BuriGuri Ryo Matsui tak mau ketinggalan. Ia dikabarkan kompakan juga ikut menikah! ^_^



Agak berbeda dari artis lain, **Namie Amuro** yang sudah lama tidak menggelar *live tour*, sekarang sedang menggelar sebuah *national tour* bertajuk *SO CRAZY* yang berlangsung selama '2 tahun'. *Lho, lama amat?* Tentu aja bukan betulan 2 tahun, tapi ia menggunakan perpindahan tahun dari 2003-2004 sebagai waktu pelaksanaannya. Jadi dimulai dari akhir tahun 2003 hingga bulan-bulan awal tahun 2004 ini. Sementara Kinki Kids juga baru merilis single *Ne, Ganbaru yo*, pada 15 Januari lalu. Single ini dibuat oleh Dreams Come True, dan seolah menjadi 'jawaban' dari lagu DCT terdahulu yang berjudul *Marry Me?* ^_^



Aktor **Yutaka Takeuchi** [33] nampaknya sedang menjalin hubungan serius dengan seorang top model kelahiran Hawaii, Brenda [31]. Sebuah majalah di Jepang menampilkan foto Brenda yang sedang membawa anjing Yutaka berjalan-jalan keluar dari apartemennya. Dikabarkan mereka sudah berteman sejak 10 tahun lalu, saat sama-sama memulai karir sebagai model. Dan baru menjalin hubungan asmara sejak 1,5 tahun lalu. Namun hingga kini belum ada tanda-tanda mereka akan segera menikah.



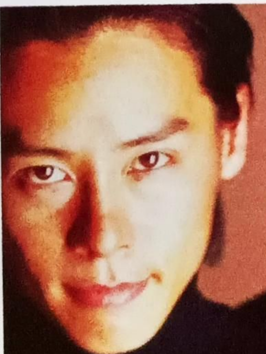
Brenda yang berdarah Korea-Jepang, sebenarnya pernah menikah, namun sudah bercerai pada 3 tahun lalu.



Wajah **Aya Matsuura** [17] kembali akan sering dilihat oleh para penonton TV Jepang. Ayaya memang akan tampil kembali untuk 3 tahun berturut-turut dalam iklan shampo keluaran Shiseido, *Tessera*. Produk *'strawberry berry'* dan *'chiyahoya cherry'* tetap akan jadi 2 rasa andalan shampo ini. Dalam iklan ini Aya yang muncul dalam 2 kostum [*Japanese* dan *western*] berkata bahwa ia menyukai keduanya, namun yang mana yang dianggap *'the real Aya'*, terserah pada penonton. Sebagai lagu iklan, digunakan single baru Aya yang bertajuk *Kiseki no kaori dance*, yang bakal dirilis 28 Jan ini. Sedangkan album ke-3nya, *X3*, telah lebih dulu dirilis pada awal tahun ini.



Tahun 2003 boleh disebut sebagai tahun milik*Gundam SEED*. Serial ini mampu menyedot banyak penonton. Bahkan kini dilakukan pemutaran ulangnya di TV Jepang. Hal ini didukung juga strategi promosi yang baik. Salah satunya dengan penyelenggaraan pentas-pentas khusus, seperti event yang diadakan di *Yoyogi's First Gym*. Turut memeriahkan acara ini sejumlah artis, antara lain: TM Revolution [33], Vivian Hsu [28], Taki Nami [15], dan **Mika Nakashima** [20] membawakan 18 lagu OP dan ED kisah Gundam SEED. Mika yang sempat membawakan lagu Find The Way, berkata bahwa ia sangat senang dan bangga bisa tampil dalam pentas yang begitu besar dan megah.

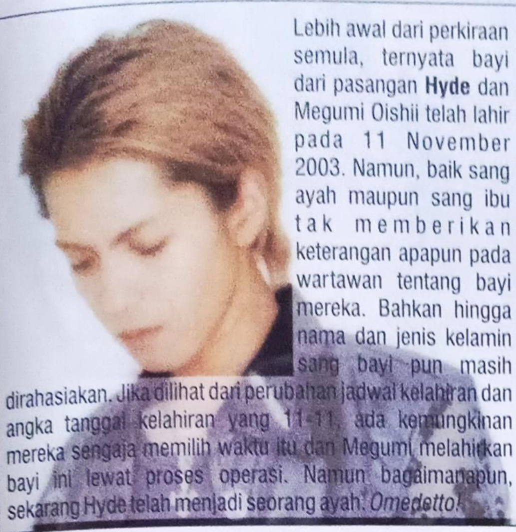


Sementara itu, **Ryuichi Kawamura** sendiri 'kepergok' selalu berduaan dengan seorang wanita misterius selama 3 hari berada di Hawaii dalam rangka menghadiri pesta pernikahan temannya. Meski tak mau mengakui saat ditanya wartawan, namun Ryuichi berkata bahwa ia mungkin kali ini ia tak akan sempat berselancar di pantai Hawaii yang indah. *Lho, kalo memang ngga ada kegiatan lain dan datang sendiri kan mustinya bisa menyempetin ngelakuin hobi yang paling disukainya itu?!* ^_^

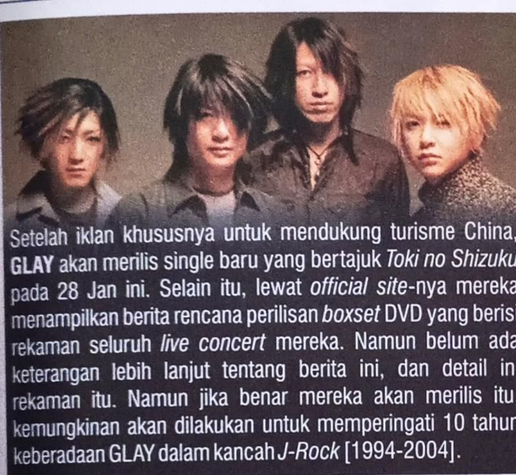




Pengumuman mengejutkan dikeluarkan Takayo Okoshi [18], pemimpin **ZONE**, yang pada akhir tahun lalu secara tiba-tiba menyatakan dirinya akan hengkang dari grup itu. Sebagai 'salam perpisahan', ia manggung terakhir kali bersama ZONE dalam acara *Kouhaku Utagassen* yang digelar NHK pada 31 Des 2003. Seminggu kemudian, pada 06 Jan 2004, ZONE sudah dalam formasi 'lengkap' kembali. Ironisnya, pengganti Takayo adalah Tomoka [17], yang sesungguhnya merupakan personil ZONE pada waktu permulaan dibentuk. Namun sebelum sempat *debut*, Tomoka sudah 'dicabut' dari grup dengan alasan tak jelas. Apakah dengan kondisi seperti ini mereka bisa membentuk 'zona' yang makin solid? Kita lihat saja nanti perkembangannya...



Lebih awal dari perkiraan semula, ternyata bayi dari pasangan **Hyde** dan Megumi Oishii telah lahir pada 11 November 2003. Namun, baik sang ayah maupun sang ibu tak memberikan keterangan apapun pada wartawan tentang bayi mereka. Bahkan hingga nama dan jenis kelamin sang bayi pun masih dirahasiakan. Jika dilihat dari perubahan jadwal kelahiran dan angka tanggal kelahiran yang 11-11, ada kemungkinan mereka sengaja memilih waktu itu dan Megumi melahirkan bayi ini lewat proses operasi. Namun bagaimanapun, sekarang Hyde telah menjadi seorang ayah. *Omedetto!*



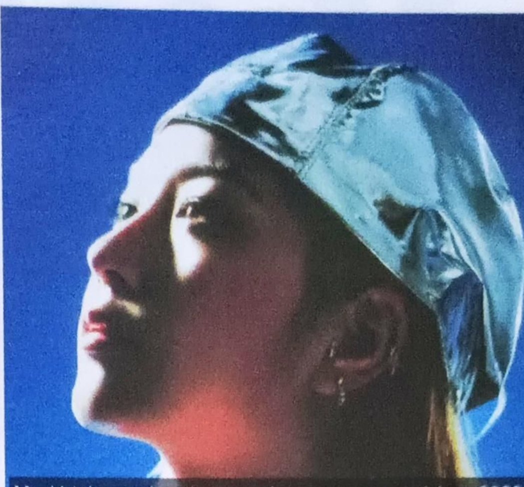
Setelah iklan khususnya untuk mendukung turisme China, **GLAY** akan merilis single baru yang bertajuk *Toki no Shizuku* pada 28 Jan ini. Selain itu, lewat *official site*-nya mereka menampilkan berita rencana perilisan *boxset* DVD yang berisi rekaman seluruh *live concert* mereka. Namun belum ada keterangan lebih lanjut tentang berita ini, dan detail ini rekaman itu. Namun jika benar mereka akan merilis itu, kemungkinan akan dilakukan untuk memperingati 10 tahun keberadaan GLAY dalam kancah *J-Rock* [1994-2004].



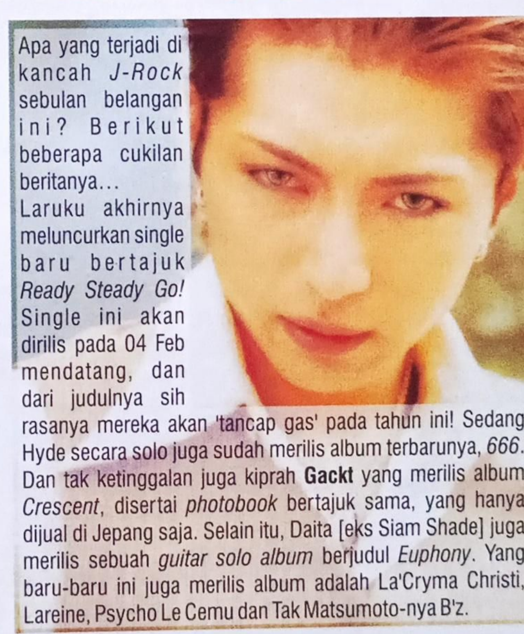
Meski sempat dikritik oleh penyanyi asal Hong Kong, **Ayumi Hamasaki** [25] membuktikan bahwa dirinya merupakan *queen diva* Jepang. Hal ini dikukuhkan lewat penghargaan yang diraihnya pada *45th Japan Record Awards of the Japan Composers Association*. Lewat *hit song No Way to Say*, Ayu memenangkan penghargaan untuk yang ke-3 kalinya berturut-turut. Artis yang memulai debutnya tahun 1998 ini, pertama kali memenangkan penghargaan ini pada tahun 2001 lewat *Dearest*, lalu pada tahun 2002 lewat *Voyage*. Pada penghujung tahun 2003, Ayumi ikut memeriahkan *Kouhaku Utagassen* untuk ke-5 kalinya. Sama banyaknya dengan yang dilakukan Tomomi Kahala.



Awal tahun 2004 juga menjadi momen yang menggembirakan bagi para penggemar *J-Music* di Korea Selatan. Mengapa? Karena setelah menunggu puluhan tahun, akhirnya pemerintah Korsel mencabut kebijakan politik mereka yang membatasi peredaran CD musik Jepang di sana. Ini menjadi salah satu langkah awal, sebelum nantinya seluruh produk kebudayaan Jepang boleh dijual bebas di Korsel. Diantara judul-judul pertama yang diedarkan secara resmi itu adalah karya Tube yang bertajuk *Melodies&MemoriesII*, serta album **Ken Hirai**, *LIFE is*. Artis bersuara emas ini memang layak punya banyak penggemar di Korsel. Bahkan Stevie Wonder sendiri yang sempat berbagi pentas dengan Ken pada 27 Desember lalu di Super Arena, Jepang, berkata bahwa ia menyukai suara Ken yang khas.



Meski tak mendapatkan penghargaan apapun dalam *2003 Seoul Gayo Awards* [penghargaan industri musik Korea], namun si mungil **BoA** tetap ceria. Pasalnya ia sekarang memiliki kemungkinan lebih besar untuk terpilih sebagai pemeran Cho Chang dalam film ke-4 Harry Potter bertajuk *Harry Potter & The Goblet of Fire*, yang akan memulai syutingnya pada tahun ini. Kini ia tinggal bersaing dengan 2 kandidat lainnya, Michelle Ang [19 thn, aktris New Zealand] dan Jennifer Nguyen yang kelahiran Inggris. Satu hal lagi yang membuat BoA gembira adalah kesempatan tampil satu pentas dengan Britney, saat pop star itu datang ke Korea pada awal Desember lalu untuk mempromosikan album terbarunya, *In The Zone*, di Korea Selatan.



Apa yang terjadi di kancah *J-Rock* sebulan belangan ini? Berikut beberapa cukilan beritanya...
Laruku akhirnya meluncurkan single baru bertajuk *Ready Steady Go!* Single ini akan dirilis pada 04 Feb mendatang, dan dari judulnya sih rasanya mereka akan 'tancap gas' pada tahun ini! Sedang Hyde secara solo juga sudah merilis album terbarunya, *666*. Dan tak ketinggalan juga kiprah **Gackt** yang merilis album *Crescent*, disertai *photobook* bertajuk sama, yang hanya dijual di Jepang saja. Selain itu, Daita [eks Siam Shade] juga merilis sebuah *guitar solo album* berjudul *Euphony*. Yang baru-baru ini juga merilis album adalah La'Cryma Christi, Lareine, Psycho Le Cemu dan Tak Matsumoto-nya B'z.

Setelah mengakhiri kesibukan *national tour* mereka di akhir tahun lalu, **SPEED** kembali muncul di layar TV. Kali ini mereka membawakan iklan produk *'self-made chocolate'* keluaran Meiji. Memang coklat merupakan produk yang mudah ditemui di toko saat Natal atau pergantian tahun. Dalam iklan ini mereka mempraktekkan resep cara membuat coklat itu. Dan Eriko Imai kebagian membawakan dialog, "Bahkan bagi seseorang seperti saya yang tak pandai memasak pun, ternyata bisa membuat coklat ini tanpa ada kesulitan! Jadi, seharusnya semua orang pun bisa membuat coklat ini. Silakan mencoba!"





Hampir sebagian besar remaja Jepang jika ditanya siapa grup musik favorit mereka, mayoritas pasti menjawab Morning Musume! Tak hanya di layar kaca, di berbagai media pun wajah *'Tsunku family'* ini selalu ada. Momusu adalah salah satu *girl dance unit* yang sangat terkenal di Jepang [bahkan hampir di seluruh Asia]. Namun di lain pihak, hal ini memicu sedikit kekhawatiran bagi 'lawan jenisnya', *J-Pop's boyband*. Mengingat dalam dunia *J-Pop* sendiri, ada prinsip dimana setiap bulan mereka harus mengorbitkan minimal 1 pendatang baru, dan *newcomer* tersebut harus bisa bertahan atau meraih prestasi yang melebihi seniornya, jika tidak mau hilang begitu saja dari sorotan publik.

Untuk menghadapi tantangan inilah, salah satu label musik Jepang yang cukup ternama -- PONY CANYON -- ikut andil dengan mengorbitkan 2 *dance unit* andalannya: **Arashi** [yang berarti *Storm*] dan **w-inds** [dari kata *Winds*]. Tanpa membutuhkan promo besar-besaran, kedua *boyband* ini berhasil merauh massa dan 'mengharumkan nama' dalam turnamen akbar *Oricon Chart* di awal debutnya dan memberi 'angin segar' bagi perkembangan *boyband* di Jepang.

Arti kata *'w-inds'* berasal dari perpaduan antara 2 arah mata angin. **Keita** yang datang dari Fukuoka, disebut sebagai *South Wind*. Sedangkan **Ryohei** dan **Ryuichi** berasal dari Hokkaido dijuluki sebagai *North Wind*. Ketiganya bertemu di Tokyo yang merupakan *Central Japan*, dan berpadu menjadi **w-inds** yang jika dibaca bisa juga berarti *'to Win'* [untuk mencetak kemenangan].

Keita sebelumnya bersekolah di sebuah *dance school* pada tahun 1999. Tahun 2000, ia mencoba mengadu nasib di Fukuoka dengan mengikuti audisi. Saingannya pada saat itu berjumlah 8000 orang. Tidak disangka, Keita lolos sebagai salah satu pemenangnya! Ia terpilih karena memiliki *skill* yang bagus dalam bernyanyi. Apalagi ia mampu melantunkan nada hingga 5 oktaf, sesuatu yang tidak semua orang punya!

Di lain hal, Ryohei dan Ryuichi adalah 2 sekawan yang berasal dari Hokkaido. Keduanya saling bertemu di sebuah *dance school* di sana, dan kemudian sama-sama terbang ke Fukuoka untuk mengikuti audisi *dance*. Di sana, mereka bertemu dengan Keita dan merasa satu sama lain adalah saingan.

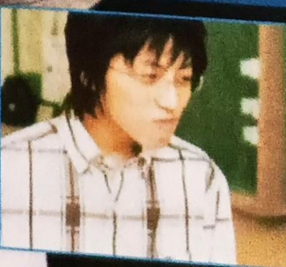
Tanpa terduga, Ryohei dan Ryuichi juga lolos sebagai pemenang. Sang produser kemudian menyatukan mereka bertiga menjadi sebuah *hip hop dance unit* bernama w-inds. Ryohei personel yang paling tua usianya, diusung sebagai *leader*.

Para pengamat musik menilai, grup ini cukup kompeten untuk dilibatkan dalam kancah J-Pop. Selain didukung oleh kemampuan vokal Keita, Ryohei juga pandai mengkoreografikan tarian dan mengaransemen lagu. Sedangkan Ryuichi piawai dalam nge-*rap*. Ditambah kelincahan mereka bertiga dalam hal *dance*, perfoma w-inds tampak begitu sempurna di mata penggemarnya. Diakui oleh Keita, awal pertemuan ini begitu mengejutkan. Apalagi ketika ia mengetahui 'kecanggihan' Ryuichi dalam hal makan [Ryu sanggup makan berpiring-piring dalam porsi besar!] dan juga memiliki bentuk otot yang bagus.

Single debut mereka, ***Forever Memories***, dirilis perdana pada 14 Maret 2001. Anehnya, mereka tidak membuat promo melalui media sampai sebulan kemudian. Sepanjang masa debutnya, w-inds lebih banyak menghabiskan waktunya untuk menggelar *street lives* di sejumlah *department store*. Hal ini terus berlangsung hingga akhir April 2001. Meski demikian, kepopuleran w-inds kian meningkat, hingga majalah-majalah lokal seperti *CUTIE*, *PATI-PATI*, *Arena 37c*, *Pop Beat*, hingga *Junon*, saling bersaing mengumpulkan info sebanyak mungkin tentang mereka. Hampir di setiap edisi yang terbit, wajah 3 cowok *kakkoii* ini terpampang di dalamnya.

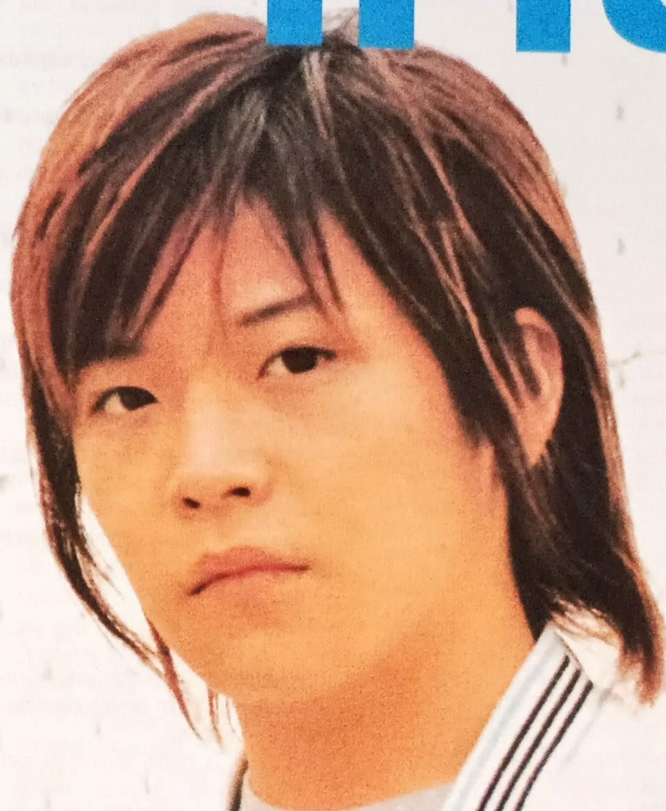
Hingga kini, banyak orang yang salah kaprah dan mengira kalau w-inds adalah anggota *Johnny's agency*. Kenyataannya, mereka **bukan** anggota dari Johnny's Jr, melainkan dari FLIGHT MASTER [sama seperti LEAD, FLAME, Aya Ueto, tohko, Shimokawa Mikuni, dan masih banyak lagi]. Hal ini juga yang membuat orang lain terkejut, karena baru kali ini ada *dance unit* bukan lulusan Johnny's yang meraih popularitas gila-gilaan.

Para personel w-inds sendiri sangat mengidolakan Da Pump, terutama Ken. Ken banyak membantu memberi masukan, dan juga melatih w-inds untuk meningkatkan *dancing skill* mereka. Diakui oleh Ken sendiri, ia sempat menghadiri salah satu *street live*-nya w-inds dan kagum melihat bakat yang dimiliki oleh trio belia ini. Itu sebabnya ia tak ingin menyia-nyiakan kesempatan untuk berbagi

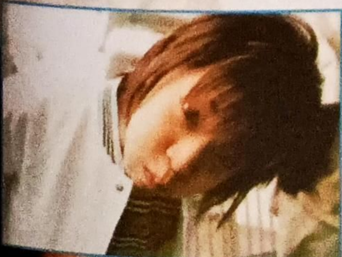




w-inds



ilmu dengan juniornya, yang bukan mustahil suatu saat akan setara [atau bahkan melebihi] Da Pump.
Tepat pada musim panas tahun 2002, w-inds akhirnya memulai tur nasional mereka yang pertama di Osaka, Jepang. Total materi lagu yang dibawakan ada 16 lagu, dan sebagian besar diambil dari album ***1st message***. Konser tur ini diadakan di 12 kota dengan 28 kali tampil, di depan 16.000 fansnya. Masih di bulan yang sama, w-inds bareng FLAME dan Folder 5 membentuk sebuah *special unit* bernama ***Earth Harmony***. Grup gabungan ini direncanakan tampil bareng di *event* akbar *World Cup conference* pada Agustus 2002. Tujuan acara ini adalah untuk meraup dana yang besar sekaligus memberi kontribusi yang besar untuk *World Cup* lewat lagu ***World Needs Love*** [dirilis 7 Juli]. Sekitar 5800 orang menghadiri konferensi tersebut. Hasil penjualan single ini sendiri kemudian disumbangkan. Saat ditanya bagaimana rasanya bisa ikut dalam *event* seperti ini, Ogata Ryuichi berkomentar, *"It is delightful for us to realize the importance of charity"*.
Sebulan kemudian, w-inds tampil di Tokyo, di depan 8000 *fans* yang rata-rata adalah pelajar SMP dan orang tua yang ikut mendampingi anak-anak mereka. Sepanjang konser, w-inds membawakan sejumlah lagu *hits* seperti *Forever memories*, *Paradox*, dan yang terbaru *Because of you*, yang dirilis pada 21 Agustus 2002. Konser ini masih merupakan bagian dari tur nasional mereka tahun itu.
Melihat animo *fans* yang besar, w-inds lalu merilis sebuah *photobook* bertajuk ***"w-inds. THE STAGE"*** yang didalamnya berisi foto-foto dari tur mereka selama 20 hari. Selain foto yang diambil dari *stage performances*, terdapat pula foto-foto selama mereka *rehersals*, poster yang besar, dan semacamnya. Perilisan perdananya dicetak sebanyak 80.000 buah, termasuk untuk para fans yang sudah memesan lebih dahulu sebanyak 10.000 buah.
Pada 9 Desember 20002, w-inds berpartisipasi dalam acara pembukaan sebuah *J-Pop cafe* di Shibuya, Tokyo. Pada acara tersebut, mereka tidak menyanyikan satu lagupun, melainkan hanya terlibat sejumlah wawancara berkenaan dengan akan dirilisnya album mereka yang terbaru, ***The System of Alive***, yang dirilis seminggu setelah itu. Berselang 10 hari kemudian, w-inds berpartisipasi dalam acara *"drink coffee with w-inds"* yang digelar secara *live*. Sepanjang acara, w-inds melakukan interaksi tanya-jawab secara langsung dengan 82 orang *fans* yang terpilih dari 40.000 pengirim surat. Acara serupa juga digelar pada Januari tahun berikutnya.
Sebelumnya, pada malam Natal 2002, w-inds menggelar sebuah *Christmas Concert* di National Yoyogi Stadium, Tokyo. Mereka tampil dengan balutan busana berwarna putih dan merah, dihadapan 15,000 *fans* yang hadir.
Mengawali tahun 2003, w-inds mulai dengan gebrakan single ***Super Lover ~ I Need You Tonight***, yang berhasil mencaplok peringkat 1Oricon chart di bulan Mei 2003. Dalam video klipnya, w-inds tampak dinamis dan enerjik melakukan berbagai manuver tarian. Dua bulan kemudian, w-inds menggelar tur bertajuk ***The System of Alive***. Hari pertama tur itu digelar di Saitama. Dalam konser ini, mereka memberi bocoran mengenai lagu terbarunya yang akan segera dirilis di bulan Agustus, yang berjudul ***Love is Message***. Saat dirilis, single ini berhasil meraih peringkat 14 di Oricon Chart. Untuk CD single ini, mereka merilis *versi limited edition*nya. Pada covernya, w-inds tampil dengan gaya sambil berlari. Dan untuk memanjakan fans, mereka menyertakan berbagai *goodies* yang wajib dikoleksi, seperti: *wristband*, tas, bandana, *clearfile*, stiker, *t-shirt*, topi, handuk, hingga *figure*!
Pada Oktober 2003, w-inds menggelar konser di sejumlah festival sekolah seperti di *Ritsumeikan University* dan di *Aoyama Institute Woman Junior College*, *Nippon Institute of Technology University*.
Sementara itu, single ***Long Road*** mereka berhasil meraih posisi puncak Oricon Chart. Untuk promo single ini, sengaja dibuat sebuah mobil mungil berwarna hijau dengan Keita, Ruichi dan Ryohei sebagai 'cover'nya. Mobil ini melintas di jalan-jalan tertentu di pusat kota Tokyo sekaligus memperkenalkan single terbaru w-inds. Tak sedikit fans yang memanfaatkan kesempatan ini untuk berfoto dengan mobil langka ini ^_^
Lalu, bagaimana dengan perayaan tahun baru kali ini? Sama seperti tahun-tahun sebelumnya, w-inds akan muncul dalam acara *Kouhaku Uta-gasen* [dimana mereka akan masuk dalam *White Team*] bersama dengan Gackt, EXILE, Ken Hirai, Yuzu, SMAP, dan yang lainnya. Semoga kehadiran mereka tetap menghembuskan angin segar dalam peta permusikan Jepang... *Blows gently, w-inds!*







I want to be Number One in This World!
Lahir: Fukuoka, 16 Des 1985
Gol darah: B
T / B: 178 cm / 52 kg
Hobi: Nyanyi, nari, main games, sepakbola, dan tidur!
Saudara: 2 adik cewek [Mai dan Miho] dan 1 kakak cowok [Yuta]
Warna fave: Semua warna
Manga fave: *Naruto*, *Black Cat*
Makanan fave: *Kimchee*, *strawberry*, *yakiniku*
Tipe cewek fave: *Cute*, bermata bulat dan berambut pendek
Musik fave: *Soul*
Musim fave: *Spring*
Karakter Disney fave: Mickey Mouse
Tempat fave: Shibuya
Peliharaan fave: Anjing kecil
Penyanyi fave: Elisha Lavern dan Gospellers
Kata yang sering diucapkan: *"Tsukareta~!"* [Duh, capeknya~!]

Keita's Facts:

1. Ia suka menindik telinganya, dan selalu merasa dirinya terlalu kurus.
2. Saat debut W-inds, tingginya sama dengan Ryuichi, namun sekarang ia lebih tinggi ^_^
3. Keita tak suka udang dan ikan, dan paling benci pada orang yang kejam.
4. Pria yang *cool* menurutnya adalah pria yang tahu bagaimana cara bertarung yang 'sehat'.
5. Keita sebenarnya menggunakan kacamata, mungkin karena ia terlalu banyak main PS2 ^_^
6. Keinginan Keita saat ini: bisa bikin lagu sendiri dan... jalan-jalan ke Indonesia!
7. Keita mengaku rajin *shaving* dan mencuci muka sebelum [dan sesudah] tidur untuk berjaga-jaga siapa tahu keesokan harinya dia bakal bertemu dengan seorang gadis cantik
8. Tempat ideal buat kencan pertama adalah taman ria.
9. *First love* Keita pas kelas 6 SD, dengan seorang gadis misterius.
10. Ketika kecil, ia biasa dipanggil "Ta-chan" atau "Kei-chan".



I want to be respected by everybody
Lahir: Hokkaido, 18 Nov 1984
Gol darah: B
T / B: 161,5 cm / 47 kg
Hobi: Nari, sepakbola, dan tidur!
Saudara: 1 saudara cewek
Warna fave: Putih
Manga fave: *Peach Girl*, *Love Catalogue*
Makanan fave: *Rice omelette*, babi goreng
Tipe cewek fave: Yang ramah, ngga *bad temper*
Musik fave: *House music* dan *Techno*
Musim fave: *Spring*
Karakter Disney fave: Winnie the Pooh
Tempat fave: Ngga ada!
Peliharaan fave: Anjing
Penyanyi fave: Da Pump
Kata yang sering diucapkan: *"Iya, iya, iya!"* [Tidak, tidak, tidak!]

Ryohei's Facts:

1. Ia suka memakai topi atau *bandana*. Ini semata-mata karena ia menganggap bentuk kepalanya ngga bagus, jadi lebih suka ia tutupi ^_^
2. Sejak kecil ia sudah senang menari. Namun baru pada saat berusia 15 tahun, Ryohei serius belajar menari. Bahkan ia punya cita-cita kelak ingin menjadi guru menari.
3. Ryohei sangat tidak suka makan tomat dan kacang polong!
4. Kalau ada kesempatan untuk melakukan *part-time job*, Ryohei sangat ingin bekerja di sebuah restoran *fast food*.
5. Kalau sedang sendiri, hal yang selalu dilakukannya adalah menelpon saudaranya yang tinggal di Hokkaido.
6. *Fist love* Ryohei ternyata saat ia kelas 1 SD, dengan teman satu sekolahnya!
7. Bersama Keita, ia sering menjahili Ryuichi [tapi ngakunya sih semua itu ide dari Keita ^_^]
8. Tempat ideal buat kencan adalah di rumah, sambil nonton film.



Do Your Best!
Lahir: Hokkaido, 17 Des 1985
Gol darah: O
T / B: 160 cm / 59 kg
Hobi: Main gitar, baca *manga*
Saudara: 1 saudara cewek
Warna fave: Biru
Manga fave: *Monster*, *20th Century Boy*
Makanan fave: Ngga ada.
Tipe cewek fave: Gadis yang berambut panjang
Musik fave: *Hip-hop*, *house music*, *soul*
Musim fave: *Winter*
Karakter Disney fave: 101 Dalmatians
Tempat fave: Hawaii
Peliharaan fave: Anjing kecil
Penyanyi fave: Earth Wind and Fire
Kata yang sering diucapkan: *"Anata ne~"* [Ah, kamu ini~]

Ryuichi's Facts:

1. Ia sangat menyukai model rambutnya. Karena itu ia ngga mau merubahnya.
2. Ryuichi selalu merasa waktunya kurang. *"Kalo bisa sih, sehari tuh terdiri dari 48 jam aja deh..!"*
3. Ia sangat menyukai musim dingin, karena itu selalu mengingatkannya pada cinta pertamanya ^_^
4. Benda yang paling disayanginya sekarang adalah notebook komputer dan sebuah gitar tua pemberian ayahnya.
5. Ryuichi sangat suka membaca buku. Tak heran jika kemampuan bahasa Inggris lumayan bagus.
6. Dua hal yang diimpikan Ryuichi: ketemu dan ngobrol dengan Ayumi Hamasaki dan berlibur ke Hawaii!
7. Mau tau apa yang dipikirkan Ryuichi saat manggung? 70% kegembiraan, 10% bagaimana ia harus berlaku, 10% apa yang harus ia ucapkan, 5% mimik muka yang harus ia tampilkan, dan 5% lagi: *"Duh, sebenernya saya udah cape nih..."*
8. Ketika kecil, ia mengaku sangat nakal. Tapi karena ia lucu dan imut, banyak orang yang menyukainya lho!

Reviewed by **Slasher Bird**

Singles
Forever Memories
14 Mar 2001
Feel the Fate
04 Jul 2001
Paradox
17 Okt 2001
Try Your Emotion
20 Feb 2002
Another Days
22 Mei 2002
Because of You
21 Aug 2002
New Paradise
13 Nov 2002
Super Lover ~ I need you tonight
21 Mei 2003
Love is Message
20 Agt 2003
Long Road
29 Okt 2003

Album
1st Message
19 Des 2001
System of Alive
18 Des 2002
Buddies [album kompilasi]
19 Mar 2003
Prime of Life
17 Des 2003

Video
Private of w-inds
06 Feb 2002
Works Vol. 1
20 Mar 2002
w-inds 1st live tour "1st Message"
17 Okt 2002
Works Vol.2
23 Apr 2003
w-inds The System of Alive Tour 2003
06 Nov 2003

Books
w-inds The Stage
w-nds Official Score Book

Official Website
http://www.w-inds.tv/index2.html

W-inds Fanmail
6F Kyowa Gobankan, 3-3-13 Kita-Aoyama, Minato-ku and Tokyo 107-0061 JAPAN

SATOSHI MATSUDA

Sifatnya yang tenang dan kalem merupakan sifat bawaannya, sangat terlihat dari sorot matanya yang lembut tapi tajam dan ekspresi yang diperlihatkan melalui raut wajahnya yang terlihat sedikit kurus. Sifat inilah yang dijadikannya sebagai ciri khas pada setiap kali pria ini memerankan sebuah peran. Pria yang pernah memerankan tokoh **Akiyama Ren** dalam serial ***Kamen Rider Ryuuki*** ini dilahirkan pada tanggal 16 Desember 1978 di daerah Osaka. Debutnya di dunia akting dijalaninya pada tahun 1999 dengan memerankan salah satu tokoh pada acara ***"Tennen Shoujo Ban NEXT ~Yokohama Hyakuya Hen ~"*** yang ditayangkan pada saluran WOWOW. Melalui acara inilah Matsuda-*san* mulai ditawari berbagai peran, salah satunya memerankan Akiyama Ren yang dapat berubah menjadi **Kamen Rider Knight** dalam serial *Kamen Rider Ryuuki* yang mulai ditayangkan di televisi Jepang pada bulan Februari 2002. Kemunculannya dalam serial *Kamen Rider Ryuuki* membuat namanya semakin dikenal dan banyak orang yang menyukai karakteristiknya. Sehubungan dengan ketenarannya itu, **Digicube** sebuah perusahaan penerbitan Jepang menerbitkan buku yang berisi foto essay dari dirinya. Foto essay pertamanya itu diberi judul ***"Matsuda Rabo"***. Setelah sukses dengan foto essay-nya, wajahnya kembali diabadikan melalui foto-foto yang dirangkum dalam *photo book* pertamanya dengan judul ***"bluez"***. Setelah bakatnya dalam dunia akting diakui, Matsuda-*san* mulai merambah ke dunia tarik suara untuk mencoba tantangan baru. Pada tanggal 16 Juli 2003, Matsuda-*san* menunjukkan bakat menyanyinya melalui album pertamanya yang berjudul ***"Cobalt"***. Setelah sukses dengan album pertamanya, album selanjutnya yang berjudul ***"Deitance"*** segera menyusul beredar di pasaran. Walau menekuni dunia tarik suara, Matsuda-*san* tidak meninggalkan dunia aktingnya yang sudah lama ditekuninya. Hingga saat ini pun wajah Matsuda-*san* sering terlihat di layar televisi, salah satunya dalam serial TV ***"Akane Sora"***, di mana Matsuda-*san* berperan sebagai **Eitarou**. Selain itu, Matsuda-*san* juga mengisi acara ***"Hito Natsu no Papa e"*** yang ditayangkan melalui saluran **TBS** secara reguler. Sempat juga dijual di pasaran video dan DVD dari Matsuda-*san* dengan judul ***"Colors"***, yang membuat para fans semakin menggilainya.

"Pengalaman paling berkesan? Saya rasa pada saat saya pertama kali harus berakting di depan kamera. Pada saat itu saya merasa gugup sekali dan sering kali berpikir takut melakukan kesalahan yang dapat mempermalukan diri sendiri serta memberikan kesan buruk kepada orang lain," ungkapnya. Lalu bagaimana dengan pengalaman yang paling menyenangkan? *"Hmm... saya harus mengakui kalau saya mendapatkan sesuatu yang sangat menyenangkan bagi saya selama berperan sebagai* Akiyama Ren *dalam serial* KR Ryuuki. *Pada saat itu bukanlah hal yang mudah bagi saya untuk memerankan* Ren *karena karakternya yang sangat kuat, contohnya Ren itu tokoh yang antagonis, tapi juga harus bisa menyiratkan sebuah sifat yang menganggap* Shinji *sebagai teman. Saya merasa sangat tertantang untuk dapat memerankan tokoh ini dengan baik. Di saat sulit saya banyak mendapat bantuan dari para pemeran yang lain sehingga mereka semua saya anggap sebagai keluarga, terutama* **Suga Takamasa** [pemeran Shinji / Kamen Rider Ryuuki]. *Dia banyak membantu saya. Dia orang yang hebat! Sifatnya bisa berubah kalau sudah berada di depan kamera, seperti bukan dirinya,"* ujar Matsuda-*san* sambil melempar senyum. Bagaimana kesan Matsuda-*san* berperan dalam serial *"Akane Sora"* yang menceritakan kehidupan samurai dengan latar waktu *Ancient Japan*? *"Menurut saya ini pengalaman yang menarik karena setiap kali syuting saya selalu memakai kimono atau yukata. Selain itu rambut saya selalu ditutup dengan kulit kepala dan rambut palsu. Studio tempat pengambilan gambar yang menggambarkan Jepang kuno juga membuat saya merasakan sebuah suasana yang lain."* Apa visi Matsuda-*san* untuk ke depan? *"Saya akan terus berkecimpung di dalam dunia akting dan tarik suara selama saya bisa, karena saya sadar dunia yang saya dalami ini sangat dipengaruhi waktu. Jadi saya akan berusaha sekuat tenaga selagi waktu masih mengijinkan saya untuk berada di dunia ini. Saya ucapkan terima kasih kepada orang-orang yang sudah mendukung saya hingga saat ini. Saya ucapkan terima kasih spesial saya untuk* Kamen Rider Ryuuki. *Kenapa? Karena di sanalah saya merasakan suka dan duka dalam dunia akting,"* Dengan senyum mengembang, Matsuda-san menambahkan,*"walaupun ada beberapa pengalaman yang kurang menyenangkan, tetapi kalau kini diingat lagi, yang ada hanyalah sebuah kenangan yang indah."*

Animonster Model Kit Challenge 2003

Tanggal 15-21 Desember 2003 kemarin, Animonster bersama Vega menggelar acara Animonster Model Kit Challenge 2003 di Bandung Super Mall. Acara ini juga bekerja sama dengan Kid Station dan Mitra Adi Perkasa. Kelas yang dipertandingankan ada 6 kategori, yaitu Gundam Single, Gundam Scratch Built, Militer, Tamiya Mobil Single, Tamiya Motor Single. Ada sekitar 60 peserta yang ikut dalam Animonster Model Kit Challenge 2003 ini. Berikut ini adalah nama-nama pemenangnya:

Gundam Single

Juara 1: Alvin **Juara 2:** Aldo **Juara 3:** Johan

1



2



Gundam Modifikasi / Scratch Built

Juara 1: Edo **Juara 2:** Will **Juara 3:** Tyrant D

1



Tamiya Mobil Single

Juara 1: Daniel A
Juara 2: Daniel M
Juara 3: William

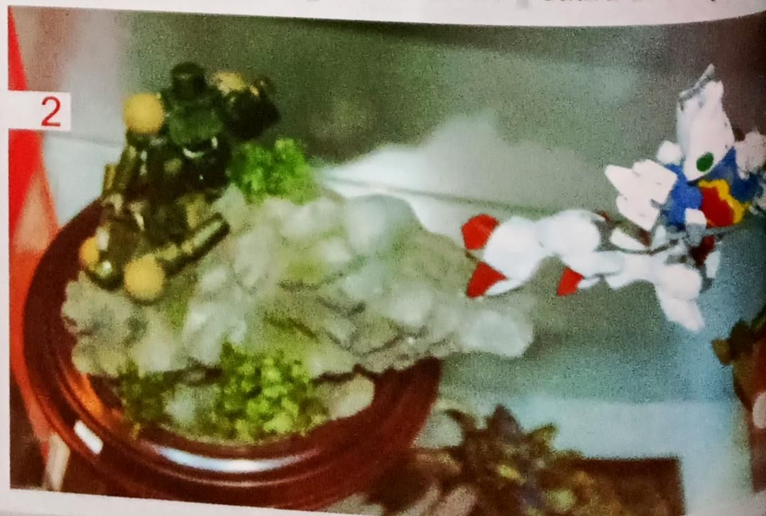
Tamiya Motor Single

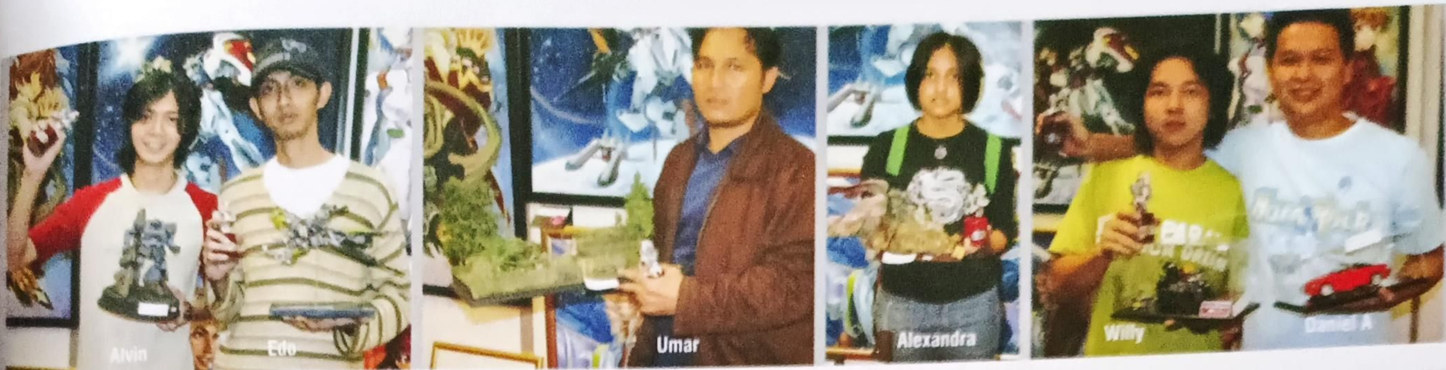
Juara 1: Willy
Juara 2: Miaw K
Juara 3: Alfond

Gundam Deorama

Juara 1: Alexandra **Juara 2:** Rio **Juara 3:** Derry

2





Militer

Juara 1: Umar | **Juara 2:** Alvin | **Juara 3:** Tomy







THE LEGENDARY BLIND SWORDSMAN

Sejak dulu film samurai Jepang banyak digemari oleh orang-orang di luar Jepang yang hingga saat ini sudah melahirkan penggemar dengan jumlah yang tidak sedikit. Yang menjadi daya tarik dari film samurai antara lain karena tertanamnya budaya Jepang yang sangat kuat dan kental, adanya filsafah dan falsafah hidup samurai yang mencerminkan seorang petarung sejati dan teknik bertempurnya yang unik. Pertempuran di antara samurai tidak banyak menggunakan jurus, mereka hanya menggunakan teknik yang mengandalkan gabungan insting tubuh untuk mencari kelemahan musuh dalam waktu singkat dan menyerangnya secepat mungkin. Prinsip pertempuran samurai sering disebut dengan **"serangan satu pukulan"**, di mana mereka akan menghabisi musuh mereka hanya dengan satu serangan saja, karenanya dalam sebuah pertempuran tidak jarang seorang samurai akan memasang kuda-kuda bertahan dalam waktu yang cukup lama sambil mencari celah untuk menyerang bagian vital musuh seperti pergelangan tangan atau urat nadi, bagian pinggang di mana ginjal berada dan bagian kepala yang tentunya merupakan bagian paling vital dari tubuh seorang manusia. Yang menjadi sebab kenapa mereka mengincar bagian itu karena kalau bagian itu sobek terkena **katana** *[pedang]* maka dapat dipastikan si penderita akan mengalami pendarahan yang hebat dan akan kehabisan banyak darah. Hal ini menjadi salah satu unsur yang membuat orang

tertarik, karena kebanyakan orang terbiasa melihat sebuah pertempuran yang lebih bersifat frontal menyerang. Dengan adanya prinsip bertahan adalah bagian dari sebuah kemenangan yang dipegang oleh para samurai tentunya memberikan sebuah suasana baru bagi pemirsanya.

Dunia film samurai Jepang memiliki beberapa tokoh yang melegenda, di antaranya adalah **Mifune Toshiro, Tange Sazen** dan **Zatou Ichi**. Dalam dunia film samurai yang lebih dikenal dengan sebutan **"Chanbara"** *[Chanbara memiliki arti berkelahi dengan menggunakan katakana]*, Zatou Ichi adalah sosok tokoh yang sudah sangat melegenda di hati para penggemar film jenis ini. Yang unik dari Zatou Ichi adalah sosoknya sebagai seorang samurai yang dapat bertempur dengan menggunakan teknik-teknik yang mematikan walaupun dirinya buta. Tokoh Zatou Ichi pertama kali diperkenalkan melalui film layar lebar dengan judul **Zatou Ichi Monogatari** yang ditayangkan di bioskop Jepang pada tahun 1962. Karena adanya reaksi yang bagus dari masyarakat, maka pada tahun yang sama dibuatlah film layar lebar kedua dengan judul **Zoku.Zatou Ichi Monogatari**. Selanjutnya nama Zatou Ichi menjadi sebuah nama yang tak bisa terlepas dari dunia film Chanbara, ketenaran namanya bahkan telah menghasilkan 26 film layar lebar, di luar serial TV-nya. Kisah Zatou Ichi tidak hanya dikenal melalui film layar lebar saja, beberapa karya tulis seperti novel maupun manga turut membuat nama Zatou Ichi menjadi semakin dikenal. Pada tahun 1967, terbit manga dengan judul **Zatou Ichi**, di tahun yang sama muncul juga 2 karya tulis lain dengan judul **Zatou Ichi Rouyaburi** yang muncul dalam bentuk manga dan **Shinhen Zatou Ichi** yang muncul dalam bentuk novel. Pada tahun 1973, terbit novel bersambung dengan judul **Zatou Ichi Monogatari** dengan jumlah keseluruhan 3 jilid. Karya tulis terbaru mengenai Zatou Ichi muncul pada tahun 2002 dengan judul **Jidai Shousetsu Eiyuu Retsuden Zatou Ichi**. Zatou Ichi juga pernah dibuat serial TV-nya setelah sukses melalui film layar lebar dan beberapa karya tulisnya. Serial TV-nya yang pertama dibuat pada tahun 1974 dengan judul **Zatou Ichi Monogatari**, **Shin Zatou Ichi** menjadi judul untuk serial TV keduanya, dan karena jumlah peminat yang sangat tinggi maka Shin Zatou Ichi dibuat hingga 3 seri.

Memasuki tahun 1990, nama Zatou Ichi mulai menghilang karena sudah tidak adanya film maupun karya tulis yang mengisahkan dirinya lagi. Setelah sekian lama akhirnya Jidai Shousetsu Eiyuu Retsuden Zatou Ichi terbit pada tahun 2002, sebuah novel yang menceritakan kisah Zatou Ichi sesuai dengan cerita asli yang pernah dibuat oleh **Nebou Sawahiro** beserta para penulis lainnya. Terbitnya novel ini memberikan nafas baru untuk Zatou Ichi dan membuat orang-orang kembali mengingat namanya yang dulu pernah melegenda. Novel ini juga yang kemudian mendorong Bandai Visual sebagai perusahaan film untuk membuat film baru dari Zatou Ichi yang ditayangkan di bioskop-bioskop Jepang pada bulan September 2003 yang lalu. Di film layar lebar terbaru dengan judul **Zatou Ichi** ini, pemain yang mendapatkan peran sebagai Zatou Ichi adalah **Takeshi Kitano** yang lebih dikenal dengan sebutan **Beat Takeshi**. Pemain lain yang mendapatkan peran penting dalam film ini adalah **Tadanobu Asano**. Tadanobu mendapatkan peran sebagai **Hattori Gennosuke** yang bekerja sebagai Youjimbo dalam film ini. Beat Takeshi dan Tadanobu Asano adalah 2 nama yang sudah tidak asing lagi di dunia perfilman Jepang. Beat Takeshi dikenal sebagai seorang comedian berbakat yang sudah banyak muncul di berbagai acara variety dan beberapa film, bahkan wajahnya sering tampil di televisi kita melalui acara **Takeshi Castle**. Tadanobu Asano adalah aktor berbakat yang sudah banyak memerankan film layar lebar di Jepang. Dengan adanya kombinasi ini, membuat Zatou Ichi sebagai salah satu film yang tidak dapat dilewatkan oleh para penggemar film baik penggemar Zatou Ichi maupun bukan.

Dalam filmnya kali ini dikisahkan Zatou Ichi adalah nama seorang tokoh besar yang dikenal sebagai seorang buta yang selalu ditemani segagang tongkat yang seluruh permukaannya berwarna merah di mana maupun ke manapun dia berada. Jika dilihat dari penampilan luarnya saja, orang akan menganggapnya sebagai seorang gembel biasa. Jarang ada orang yang mengetahui kalau orang berpenampilan gembel itu sebenarnya adalah seorang samurai yang handal dalam bertempur dengan katana kesayangannya yang selalu tersimpan dan tersembunyi di dalam tongkat merahnya. Ichi yang bersifat bijak dalam mengambil sebuah keputusan, tidak pernah menunjukkan keahliannya dalam menggunakan katana ataupun membunuh orang kalau tidak terpaksa. Dalam pengembaraannya kali ini, Ichi sampai ke sebuah kota di mana dia kemudian bertemu dengan seorang samurai bernama **Hattori Gennosuke**. Hattori adalah seorang samurai yang dipekerjakan sebagai **Youjimbou** [pelindung atau pengawal bayaran] oleh keluarga **Ginzou** yang reputasinya buruk karena dituduh telah merenggut kekuasaan desa. Karena kedekatannya dengan Hattori, maka Ichi juga terlibat ke dalam sebuah masalah besar dan rumit yang terjadi di desa tersebut. Karena tidak ada yang bisa dikatakan baik maupun jahat, Ichi merasa bingung untuk menentukan kepada siapa dia harus berpihak dan kepada siapa dia harus percaya. Yang ada di hadapannya hanyalah orang-orang yang sudah menghunuskan pedang ke arahnya sebagai pertanda menganggap Ichi sebagai musuh.







Dengan teknik pengambilan gambar yang sudah semakin baik mengikuti perkembangan zaman, film layar lebar Zatou Ichi kali ini memiliki kualitas gambar yang jauh lebih baik dan angle pengambilan gambar yang tidak membosankan. Sutradara yang memegang pembuatan film ini mengatakan filmnya kali ini memiliki nuansa yang sama dengan **Seven Samurai** karya **Akira Kurosawa** di mana cerita dan adegan pertempuran yang ada sangat terasa nuansa samurainya walau merupakan film baru. Bagaimanapun juga film ini merupakan pertanda lahir kembalinya seorang tokoh legenda yang sudah lama tidak terdengar namanya.



ZATOU ICHI

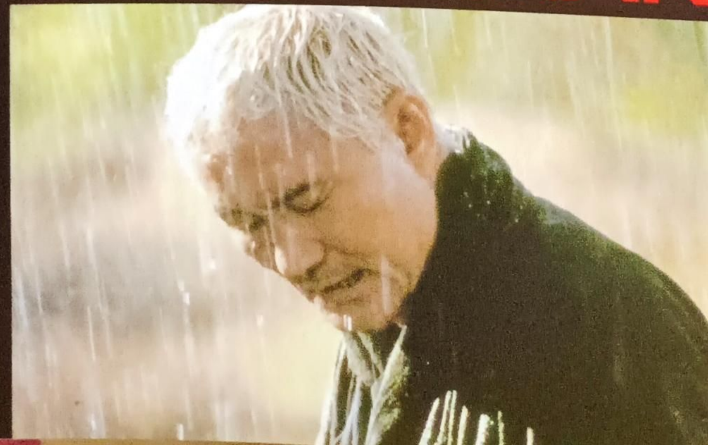
FILM LAYAR LEBAR MENGENAI KISAH ZATOU ICHI YANG SUDAH ADA :

1. **ZATOU ICHI MONOGATARI** [Legend of Zatou Ichi], ditayangkan pada tanggal 18 April 1962
2. **ZOKU.ZATOU ICHI MONOGATARI** [The Continues Legend of Zatou Ichi], ditayangkan pada tanggal 12 Oktober 1962
3. **SHIN.ZATOU ICHI MONOGATARI** [New Legend of Zatou Ichi], ditayangkan pada tanggal 15 Maret 1963.
4. **ZATOU ICHI KYOUJOU TABI** [Zatou Ichi, Adventure on evil's things], ditayangkan pada tanggal 10 Agustus 1963.
5. **ZATOU ICHI KENKA TABI** [Zatou Ichi, Fighting Journey], ditayangkan pada tanggal 30 November 1963.
6. **ZATOU ICHI SENRYOU SHU** [Zatou Ichi, 1000 Ryou Head (Ryou adalah mata uang Jepang kuno)], ditayangkan pada tanggal 14 Maret 1964.
7. **ZATOU ICHI ABARE IKANOBORI** [Zatou Ichi, Berserk Kite], ditayangkan pada tanggal 11 Juli 1964.
8. **ZATOU ICHI KETSU WARAI TABI** [Zatou Ichi, Adventure Of Bloody Laugh], ditayangkan pada tanggal 17 Oktober 1964.
9. **ZATOU ICHI SEKISHO YABURI** [Zatou Ichi, Breaking Through Checking Post], ditayangkan pada tanggal 30 Desember 1964.
10. **ZATOU ICHI NIDAN KIRI** [Zatou Ichi, Second Class Assasination], ditayangkan pada tanggal 3 April 1965.
11. **ZATOU ICHI GYAKUTE KIRI** [Zatou Ichi, Tricky Assasination], ditayangkan pada tanggal 19 September 1965.
12. **ZATOU ICHI JIGOKU TABI** [Zatou Ichi, Like Hell Adventure], ditayangkan pada tanggal 24 Desember 1965.
13. **ZATOU ICHI NO UTA GA KIKOERU** [Zatou Ichi's Song Heard], ditayangkan pada tanggal 3 Mei 1966.
14. **ZATOU ICHI UMI O WATARU** [Zatou Ichi, Crossing The Sea], ditayangkan pada tanggal 13 Agustus 1966.
15. **ZATOU ICHI TEKKA TABI** [Zatou Ichi, Hot Steel Adventure], ditayangkan pada tanggal 3 Januari 1967.
16. **ZATOU ICHI ROUYABURI** [Zatou Ichi, Escape from Jail], ditayangkan pada tanggal 12 Agustus 1967.
17. **ZATOU ICHI CHIKEMURI KAIDOU** [Zatou Ichi, Bloody Street], ditayangkan pada tanggal 30 Desember 1967.
18. **ZATOU ICHI HATESHI JOU** [Zatou Ichi, Critical Moment], ditayangkan pada tanggal 10 Agustus 1968.
19. **ZATOU ICHI KENKA TAIKO** [Zatou Ichi, Taiko of Fighting], ditayangkan pada tanggal 28 Desember 1968.
20. **ZATOU ICHI TO YOUJIMBOU** [Zatou Ichi and The Youjimbou (Youjimbou adalah sebutan untuk orang yang dipekerjakan sebagai pengawal khusus)], ditayangkan pada tanggal 15 Januari 1970.
21. **ZATOU ICHI ABARE KASAIRI** [Zatou Ichi, Berserk Flame Ceremony], ditayangkan pada tanggal 12 Agustus 1970.
22. **ZATOU ICHI - YABURE! TOUJIN KEN** [Zatou Ichi, Confrontation With Foreign Swordman], ditayangkan pada tanggal 13 Januari 1971.
23. **ZATOU ICHI GOYOU TABI** [Zatou Ichi, Business Adventure], ditayangkan pada tanggal 15 Januari 1972.
24. **SHIN ZATOU ICHI MONOGATARI - ORETA TSUE** [New Zatou Ichi Legend - Broken Staf], ditayangkan pada 2 September 1972.
25. **SHIN ZATOU ICHI MONOGATARI - RYUUKAN O CHIMATSURI** [New Zatou Ichi Legend - Blood Ceremony in Bamboo Room], ditayangkan pada tanggal 21 April 1973.
26. **ZATOU ICHI**, ditayangkan pada tanggal 4 Februari 1989.

FILM SERIAL TV MENGENAI KISAH ZATOU ICHI YANG PERNAH ADA :

1. **ZATOU ICHI MONOGATARI** [The Legend of Zatou Ichi], ditayangkan dari tanggal 3 Oktober 1974 hingga 17 April 1975 melalui saluran Fuji Television dengan jumlah episode 26 episode.
2. **SHIN ZATOU ICHI** [New Zatou Ichi] **: First Series**, ditayangkan dari tanggal 4 Oktober 1976 hingga 25 April 1977 melalui saluran Fuji Television dengan jumlah episode 29 episode.
3. **SHIN ZATOU ICHI** [New Zatou Ichi] **: Second Series**, ditayangkan dari tanggal 9 Januari 1978 hingga 22 Mei 1978 melalui saluran Fuji Television dengan jumlah episode 19 episode.
4. **SHIN ZATOU ICHI** [New Zatou Ichi] **: Third Series**, ditayangkan dari tanggal 16 April 1979 hingga 19 November 1979 melalui saluran Fuji Television dengan jumlah episode 26 episode.

THE LEGENDARY BLIND SWORDSMAN



KARYA TULIS TERKENAL MENGENAI KISAH ZATOU ICHI YANG SUDAH ADA :

1. **ZATOU ICHI**, berupa manga dan diterbitkan pada bulan Februari 1967. Ide cerita lahir dari **Nebou Sawahiro** dan mangaka yang mengerjakan manga ini adalah **Hirada Koufumi**.
2. **ZATOU ICHI ROUYABURI** [Zatou Ichi, Escape From Jail], berupa manga dan diterbitkan pada bulan September 1967. Ide cerita dari **Nebou Sawahiro** dan mangaka yang mengerjakan manga ini adalah **Kojima Gouseki**.
3. **SHINHEN ZATOU ICHI** [New Volume of Zatou Ichi], berupa novel dan diterbitkan pada bulan Desember 1967. Penulis novel ini adalah **Doumon Fuyuji**.
4. **ZATOU ICHI MONOGATARI** [The Legend Of Zatou Ichi], berupa novel berseri dengan jumlah total 3 jilid. Lahir dari ide cerita **Nebou Sawahiro** dan **Kuji Yasuou** adalah orang yang menerjemahkannya menjadi bentuk novel.
5. **JIDAI SHOUSETSU EIYUU RETSUDEN ZATOU ICHI** [The Biography Series Of Roman Age Of Hero Zatou Ichi], berupa novel dan diterbitkan pada bulan September 2002. Lahir dari kolaborasi ide cerita **Nebou Sawahiro** dan para penulis lainnya. **Nawada Kazuo** adalah orang yang menterjemahkan kolaborasi ide cerita tersebut menjadi bentuk novel.

ABOUT CHANBARA....

Jika diartikan sesuai kamus maka **Chanbara** memiliki arti *berkelahi dengan menggunakan pedang*, di Jepang pedang biasa disebut dengan nama katana. Karena film samurai banyak menampilkan adegan pertempuran dengan menggunakan katana, maka munculah istilah **Chanbara Movie** yang lebih dikenal saat ini daripada **Samurai Movie**. Sejalan dengan berjalannya waktu yang memasuki era millenium, di Jepang arti kata Chanbara menjadi semakin menyempit dan lebih menuju kepada nama sebuah cabang martial art yang cara bertempurnya menggunakan pedang atau katana.

Sudah sejak sekitar 50 tahun yang lalu, para ahli bela diri dan ahli pedang Jepang merumuskan cara dan gaya latihan yang lebih baik untuk menghadapi zaman yang semakin maju. **Tanabe Tetsundo** yang dikenal sebagai sang penemu dengan beberapa ahli bela diri Jepang yang terkuat lainnya kemudian mendirikan sebuah sekolah yang mengajarkan bela diri yang mereka rumuskan bersama dengan nama **Goshindo**, karena tekniknya yang lebih mengarah dengan penggunaan katana secara maksimal maka Goshindo sering disebut dengan nickname **'Chanbara'**. Semua teknik dan para ahli di sini



sangatlah tradisional, tetapi mereka juga menyadari perubahan waktu yang mengubah pandangan masyarakat saat ini sehingga mereka mengajarkan dengan pola pikir yang modern juga.

Dalam waktu yang singkat, masyarakat Jepang mengakui olahraga beladiri yang bersifat **full contact combative sport** ini dan menjadikannya sebagai salah satu bagian dari Departemen Pendidikan Jepang. Para instruktur juga menyadari perbedaan dalam bagaimana refleks dan kemampuan gerak muridnya berkembang. Chanbara dapat dengan mudah dikuasai dalam waktu beberapa jam, berbeda dengan teknik yang diajarkan secara tradisional yang membutuhkan waktu berbulan-bulan bahkan bertahun-tahun untuk menguasainya secara sempurna.

SENJATA DALAM CHANBARA

-Tanto : Senjata ini merupakan senjata pertahanan terakhir seorang Samurai. Tanto memiliki panjang sekitar 18 inci dan lebih dari sekedar besi biasa. Dalam sejarah, Tanto dikenal sebagai senjata yang selalu berada dekat Samurai laki-laki maupun wanita dari mereka lahir sampai mereka mati. Tanto juga bisa digunakan sebagai alat untuk bercocok tanam selain sebagai senjata untuk melindungi diri. Tanto cukup panjang untuk menahan serangan tipuan dan cukup pendek untuk menggunakannya dengan lebih leluasa serta dapat memanipulasi suatu pertempuran dalam berbagai situasi. Ada beberapa cara memegang dan bertempur dengan menggunakan pedang pendek. Tanto sangatlah mudah untuk digunakan dan cukup besar untuk menahan senjata yang ukurannya lebih besar. Di dalam Chanbara, Tanto digunakan untuk melatih para *martial artist* untuk bergerak dalam pertempuran jarak dekat. Tanto digunakan bersamaan dengan **ju-jitsu** dan teknik tangan atau kaki yang lainnya untuk menghasilkan sebuah pertarungan yang cepat dan menarik. Divisi Tanto adalah satu-satunya divisi di mana petarung bisa menggunakan senjatanya sebaik menggunakan senjata, tendangan, serta teknik tangan untuk mendapatkan point.

-Kodachi : pedang tajam sepanjang 2 kaki yang juga sering disebut **wakizashi** dan merupakan senjata sampingan seorang pendekar Samurai. Kodachi yang memiliki arti **pedang kecil** ini sering dikenal juga sebagai *pedang spiritual* seorang Samurai, karenanya setiap upacara tradisional Jepang tidak pernah terlepas dari Kodachi. Latihan **seppuku** ataupun melakukan bunuh diri selalu menggunakan Kodachi dengan cara membelah perut sendiri. Dalam sebuah pertempuran, senjata jarak pendek ini memberikan pilihan teknik yang lebih banyak kepada seorang petempur. Dari pemula hingga seorang ahli yang menggunakan Kodachi memiliki kelebihan dalam kecepatan dan pergerakan yang memungkinkan menjadi kuat dalam offensive maupun defensive. Seorang petempur yang sudah terlatih menggunakan Kodachi dapat bergerak dengan cepat dan menutupi kelemahan dalam hal jarak serangan.

-Choken : adalah senjata pilihan seorang pendekar Samurai. Selama beratus-ratus tahun, dunia mengenal Katana yang merupakan pedang milik Samurai yang paling populer di Jepang. Katana memiliki kekuatan yang sulit ditandingi dalam sebuah pertempuran, di mana memiliki panjang sekitar 1 meter dan merupakan senjata yang paling ditakuti. Satu tebasan Katana dapat dengan mudah memotong orang menjadi 2 bagian. Katana hanya keluar dari sarungnya kalau sedang dibersihkan atau sudah dipakai membelah musuh dalam sebuah pertempuran. Katana dalam Chanbara disebut Choken, yang merupakan pilihan seorang petarung yang bertarung jarak jauh. Pedang panjang ini memperbesar kemungkinan mendapatkan point kemenangan dalam sebuah pertempuran dan mempermudah petarung untuk bertahan yang memiliki point defensive sangat tinggi dalam berbagai pertempuran dibanding senjata yang lainnya. Kebanyakan petarung memulai latihan dengan menggunakan Kodachi yang kemudian berlanjut ke pedang yang lebih panjang sebelum menggunakan Choken. Choken sangatlah sulit untuk dipelajari dan dilatih. Pertarungan dengan menggunakan Choken memberikan petarung sebuah pertempuran yang sebenarnya di mana dibutuhkan strategi selain teknik yang dikuasai untuk memenangkannya.

-Yari : senjata ini memiliki peran yang sangat penting dalam sejarah pendekar Jepang, yang merupakan garis pertahanan pertama dalam sebuah pertempuran. Siapapun yang menggunakan Yari akan dapat meningkatkan kemampuan tempurnya dengan sangat pesat. Senjata jarak jauh ini memberikan pendekar Samurai dan para prajurit kelebihan di sebuah medan pertempuran. Yari yang berupa tombak sangat mudah untuk dipelajari dan dimanipulasi. Kecepatan menusuk, tebasan dan pergerakan yang cepat membuat semua musuh tidak dapat mendekat. Tombak dalam Chanbara disebut Yari, sebuah senjata yang sangat dituntut oleh para petarung. Senjata jarak jauh ini melahirkan sebuah pertarungan yang membutuhkan kecepatan yang sangat tinggi untuk mendapatkan sebuah kemenangan. Tusukan dan ayunan memberikan petarung banyak pilihan kemungkinan cara bertempur, yang membuat Yari sebagai senjata yang sangat sulit untuk ditandingi. Pertarungan dengan menggunakan Yari menuntut para petarungnya untuk bertarung dengan sangat cepat dan sungguh-sungguh.

座頭市

Revisi artikel Meitantei Conan
OMAKE
Animonster # 58

Lee. Selain novel, ada pula majalah *Ellery Queen's Mystery Magazine* [EQMM] dengan Dannay sebagai editor. Ia juga banyak menulis esai tentang *genre* cerita detektif.

Jane Marple
Pengarang: **Dame Agatha Christie** [1890-1976]



Detektif yang sering dipanggil dengan Miss Marple saja ini tinggal di desa kecil bernama St Mary Mead. Sehari-hari ia nampak seperti perempuan lanjut usia biasa, yang tidak menikah, hidup sendiri, serba ingin tahu dan agak rewel. Akan tetapi kemampuannya mengungkap kasus bahkan melebihi polisi. Menurut Agatha Christie, salah satu sifat Miss Marple yang memungkinkannya melacak pelaku kejahatan adalah, *"she always expected the worst of everyone and everything, and is, with almost frightening accuracy, usually proved right."*

Novel-novel yang mengetengahkan Miss Marple antara lain: "The Body in the Library" [1942], "A Pocketful of Rye" [1953], "4.50 from Paddington" [1957], "A Caribbean Mystery" [1964] dan "Sleeping Murder" [1976]. Tokoh ini juga pernah dibawa ke layar lebar dengan diperankan oleh **Margaret Rutherford**, dan serial televisi di mana ia diperankan **Joan Hickson**.

Fiction-Inspired

Bagi kalian yang, seperti Aoyama-*sensei*, menggemari cerita detektif, pasti banyak nama tempat dalam *Meitantei Conan* yang bisa kalian kenali. Seperti kedai kopi Poirot [diambil dari nama Hercule Poirot, detektif ciptaan Agatha Christie], distrik Beika [cara orang Jepang membaca "Baker" -- Baker Street adalah nama jalan tempat Sherlock Holmes bermukim], atau restoran Arsene di jilid 26 tempat Shinichi dan Ran makan, yang diambil dari nama Arsène Lupin.



Bukan hanya nama tempat, tapi juga nama tokoh-tokoh banyak yang diambil dari nama tokoh detektif atau polisi. Karena nama detektif **Akechi Kogorou** [ciptaan pengarang Edogawa Ranpo] sering disebut, tidak sukar menebak bahwa nama Mouri Kogorou diambil dari situ.



Dalam serial TV *Tantei Monogatari* ada detektif **Kudou Shinsaku**, yang akrab dengan polisi bernama **Hattori**. Tentunya ini langsung mengingatkan kita pada Kudou Shinichi dan Hattori Heiji. Nama "Heiji" sendiri berasal dari **Zenigata Heiji**, tokoh polisi jaman Edo.



OOPS! WE DID IT AGAIN...

SOURCE: ANIMAGE 11, NOV 2003

Ternyata ketangguhan *Gundam SEED* masih belum tergoyahkan. Athrun dan Kira bergantian menduduki posisi puncak, diikuti oleh sang putri, Lacus Cyle di peringkat 3. Bahkan karakter lainnya seperti Shani Andras, Dearka Elthman dan Yzak Jule pun kembali meramaikan persaingan. Tetapi *Getbackers* pun mampu menempatkan 3 karakter utamanya yang masih mempunyai fans setia. Di samping persaingan antaran *Gundam Seed* dan *Getbackers*, tokoh-tokoh dari anime lain seperti *Da Capo*, *Uchuu no Stellvia* dan *Matantei Loki Ragnarok* berusaha untuk mekokohkan posisi mereka. Yang jelas, muka-muka lama seperti Sakura, Nausicaa dan Inu Yasha tidak mudah disingkirkan dari jajaran karakter terfavorit ini dengan dukungan penuh dari fans setia mereka.


1 Kira Yamato [Gundam SEED] 669 suara [naik dari peringkat 2]


2 Athrun Zala [Gundam SEED] 656 suara [turun dari peringkat 1]

3 Lacus Clyne [Gundam SEED] 208 suara [tetap]

4 Cagalli Yula Athha [Gundam SEED] 127 suara [naik dari peringkat 9]


5 Yzak Jule [Gundam SEED] 126 suara [naik dari peringkat 6]


6 Ban Mido [GetBackers] 97 suara [naik dari peringkat 10]


7 Ginji Amano [GetBackers] 94 suara [turun dari peringkat 5]


8 Kinomoto Sakura [Card Captor Sakura] 88 suara [turun dari peringkat 7]


9 Inu Yasha [Inu Yasha] 86 suara [turun dari peringkat 4]


10 Shima Katase [Uchuu no Stellvia] 85 suara [turun dari peringkat 8]


11 Loki [Matantei Loki Ragnarok] 82 suara [tetap]


12 Asakura Oto [D. C. Da Capo] 81 suara [naik dari peringkat 23]


13 Nausicaa [Kaze no Tani no Nausicaa] 80 suara [naik dari peringkat 15]


14 Karen Onodera [Onegai Twins] 79 suara [turun dari peringkat 12]


15 Shani Andras [Gundam SEED] 79 suara [naik dari peringkat 18]


16 Miina Miyafuji [Onegai Twins] 78 suara [naik dari peringkat 20]


17 Dearka Elthman [Gundam SEED] 77 suara [pendatang baru]


18 Di Gi Charat [Di Gi Charat Nyo] 76 suara [tetap]


19 Fuchoin Kazuki [Getbackers] 76 suara [naik dari peringkat 27]


20 Niwa Daisuke [DNAngel] 75 suara [turun dari peringkat 18]

KABARU



Film terbaru karya Mamoru Oshii, ***Innocence***, akan diputar premier-nya di acara khusus *"Roppongi Hills Cultural Festival until the Sunrise"*, yang mengambil tempat di Roppongi Hills Mori Tower, yang kabarnya lebih asyik daripada Tokyo Disneyland. Pada tanggal 13 Feb 2004 nanti akan ada *live concert* dan diskusi dengan sutradara Mamoru Oshii, pengarah musik Kenji Kawai, dan staff lainnya, pemutaran film dan acara lainnya yang dimulai dari pukul 12 tengah malam sampai jam 5 pagi! Tiketnya lumayan mahal, 3000 yen per orang. Film *Innocence* sendiri baru akan dirilis di bioskop tanggal 6 Maret 2004.





Sarah Michelle Gellar *"Buffy The Vampire Slayer"* akan membintangi ***Ju-On*** versi Amerika, didampingi Jason Behr [Roswell]. Remake *Ju-On* ini akan diarahkan oleh sutradara film aslinya, **Takashi Shimizu**, dan diproduseri oleh Ghost House Pictures milik Sam Raimi. Syutingnya dilaksanakan di Toho Studio Tokyo mulai bulan ini.

TV kabel anime 24 jam?! Sony mengumumkan rencana membuka saluran tv **Animax** khusus menayangkan anime melalui satelit bagi penonton di Taiwan, HongKong, Filipina dan Indonesia. Didukung berbagai produsen anime Jepang seperti TMS dan Sunrise, saluran ini akan menyangkan anime 24 jam, sebagian besar anime belum tayang di negara-negara tersebut. Kira-kira berapa biaya langganannya ya?



Bagi penggemar game ***Ragnarok Online***, Gung Ho Entertainment mengumumkan rencana pembuatan versi anime RO, bekerja sama dengan Gravity [produser game-nya]. *Chara conceptual design* oleh komikus aslinya **Myung Jin Lee**, yang akan ditransfer menjadi desain anime oleh **Kenji Shinohara**. Anime ini akan disutradarai oleh **Seiji Kishi**.



Annie Awards, ajang penghargaan khusus film animasi yang diselenggarakan oleh International Animated Film Society [ASIFA] Hollywood memasukkan anime movie ***Millenium Actress*** dalam nominasi Film Animasi Terbaik kategori layar lebar. Anime ini juga masuk dalam nominasi untuk Sutradara Terbaik, Naskah Terbaik dan Pengisi Suara Terbaik untuk *seiyuu* Chiyoko, **Miyoko Shoji**. Hasilnya akan diumumkan tanggal 7 Feb 2004.



Movie untuk anime ***Naruto*** akan beredar mulai tanggal 21 Agustus 2004 dengan judul ***Dai Katsugeki Yuki Hime Shinobu Houjou Datte Bayo!"*** *[Big Battle! It's the Snow Princess Ninja]*. Rencana rilis anime baru tahun 2004 ini kebanyakan adalah kelanjutan dari anime lama: *Raimuiro Senkitan Jun, Shin Hokuto no Hen, Comic Party Revolution*, dll.

ANIMONSTER

ALL ABOUT ANIME & MANGA IN INDONESIA

MONTHLY/ Rp. 21.000 [P.JAWA]

VOL. 59
FEBRUARI

KOSETSU HYAKU MONOGATARI • VAGABOND • ASAGIRI NO MIKO • w-inds. • ZATOUICHI • COLLECTIBLE CARDS

FOUNDATION II STELLVIA

stellvia
宇宙のステルヴィア